



Universidade de Aveiro
2010

Departamento de Didáctica e Tecnologia Educativa
Departamento de Comunicação e Arte

**Sara Inês
Eira da Silva**

O Second Life® e o ensino-aprendizagem de Inglês



**Sara Inês
Eira da Silva**

O Second Life® e o ensino-aprendizagem de Inglês

[Um Estudo de Caso]

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Multimédia em Educação, realizada sob a orientação científica da Professora Doutora Gillian Grace Owen Moreira, Professora Auxiliar do Departamento de Línguas e Culturas da Universidade de Aveiro e coorientação do Professor Doutor António Augusto de Freitas Gonçalves Moreira, Professor Associado do Departamento de Didáctica e Tecnologia Educativa da Universidade de Aveiro.

o júri

Presidente

Doutora Teresa Maria Bettencourt da Cruz

Professora Auxiliar da Universidade de Aveiro

Doutor António Augusto de Freitas Gonçalves Moreira

Professora Associado da Universidade de Aveiro

Doutora Maria Altina Silva Ramos

Professora Auxiliar do Instituto de Educação e Psicologia da
Universidade do Minho

Doutora Gillian Grace Owen Moreira

Professora Auxiliar da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Ao professor Doutor António Moreira e à Professora Doutora Gillian Moreira pelas preciosas contribuições, incentivo e compreensão.

À Professora Stela Lopes por toda a disponibilidade, colaboração e sugestões valiosas.

Aos meus pais pelo incentivo e apoio.

À Sofia pelas sugestões de revisão.

Ao João, por tudo.

palavras-chave

Ambiente virtual tridimensional, Second Life, ensino-aprendizagem de Inglês

resumo

As novas ferramentas decorrentes da geração Web 2.0 têm vindo a assumir um papel cada vez mais relevante não só na sociedade actual, como no processo de ensino-aprendizagem. A necessidade de adaptação das práticas de leccionação e integração de novas ferramentas consonantes com esta realidade no contexto de sala de aula afiguram-se como essenciais na prossecução de um ensino de sucesso. A escassez de estudos e investigações sobre a integração de ambientes de virtuais 3D em contexto de sala de aula levou ao surgimento deste estudo que pretende compreender e analisar o impacto da integração de uma ferramenta desta natureza, o Second Life, para leccionação de uma unidade didáctica constante do programa de Inglês do 11º ano, numa escola pública. Na recolha de dados foram utilizados os registos dos diários de expedição dos alunos, resultantes das actividades levadas a cabo no Second Life, assim como uma entrevista semi-estruturada, aplicada aos alunos e à docente da disciplina, e ainda questionários regulares aplicados aos alunos, que nos permitiram analisar as percepções dos agentes envolvidos sobre o trabalho desenvolvido e as aprendizagens realizadas. A análise dos dados obtidos permitiu concluir que a utilização do Second Life enquanto ferramenta complementar promoveu uma maior motivação para a realização das tarefas, bem como uma maior motivação para a utilização da Língua Inglesa. O estudo levado a cabo permitiu concluir positivamente sobre a utilização de ambientes virtuais a 3 dimensões como o Second Life no desenvolvimento de aprendizagens significativas, especialmente ao nível do desenvolvimento de competências linguísticas e comunicativas.

keywords

3-DVirtual Environment, Second Life, English Teaching and Learning

abstract

The new tools of the Web 2.0 generation have been playing an increasingly important role, not only in today's society, as in the teaching-learning process. The urge to adapt the teaching methods and to integrate the new tools in line with this reality in the classroom context appears to be essential in pursuing a successful educational process. The scarcity of studies and research on the integration of 3D virtual environments in the classroom context led to the emergence of this study which aims to understand and analyse the impact of the integration of Second Life in the teaching a didactic unit, part of the portuguese national curriculum of the 11th grade, in a public school. Data was collected using logbook records, resulting from the activities carried out in Second Life, as well as a semi-structured interview applied to the students and the course teacher, plus regular questionnaires applied to students that enabled us to examine the perceptions of stakeholders on the work and learning achieved. Data analysis showed that the use of Second Life as a complementary tool improved students' motivation to perform the tasks and to use the English Language for communicative purposes. The overall conclusion of the study conducted shows a positive contribution of the use of virtual 3D environments as Second Life to the students' learning process, as well as the development of meaningful learning related to linguistic and communicative competences.

Lista de Acrónimos

SL – Second Life

TIC – Tecnologias da Informação e Comunicação

MUVE – Multi-user Virtual Environment

MUD – Multi-user Dungeon/Dimension

MMOG - *Massively Multiplayer Online Games*

MMORPG - *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*

IRC – Internet Relay Chat

ÍNDICE

O júri
Agradecimentos
Resumo
Abstract
Lista de Acrónimos

Índice de Gráficos	12
Índice de Figuras	14
Índice de Tabelas	15
Capítulo I – Apresentação do Estudo	1
1.1 . Contexto e justificação do estudo	1
1.2. Finalidade e questões de investigação	5
1.3. Caracterização do estudo e metodologia adoptada.....	8
1.4. Organização da dissertação	9
Capítulo II – Enquadramento Teórico.....	11
2.1. Dos MUD ao Second Life.....	11
2.2. Comunidades de aprendizagem online e o Second Life	17
2.3. Teorias de aprendizagem subjacentes à utilização dos MUVE na educação ...	29
2.4. Second Life e o ensino das Línguas: potencialidades face ao contexto educativo Português.....	34
Capítulo III – Metodologia	45
3.1. Contexto do estudo	45
3.2. Natureza do estudo e opções metodológicas	45
3.3. Intervenientes e colaboração no estudo	47
3.3.1. Caracterização da turma.....	47
3.3.2. Outros intervenientes.....	48

3.4. Intervenções	48
3.5. Plano de Acção	49
3.6. Técnicas de recolha adoptadas	52
3.7. Procedimentos adoptados para a recolha de dados	53
3.7.1. Inquérito por questionário	53
3.7.2. Observação das intervenções	54
3.7.3. Entrevistas	55
3.7.4. Diários de expedição	57
3.7.5. Registos do chat	58
3.7.6. Produto das actividades	58
Capítulo IV – Análise e tratamento dos dados	59
4.1. Planificação e preparação das intervenções	59
4.2. Apresentação do Second Life	61
4.2.1. Sessões de familiarização com o Second Life	61
4.2.2. Análise dos dados recolhidos referentes às sessões de familiarização com o SL	63
4.2.3. Potencialidades identificadas e balanço da exploração inicial	70
4.3. Second Life como ferramenta para a exploração de uma unidade didáctica sobre o tema “o ambiente”	72
4.3.1. Sessões de exploração do Second Life	72
4.3.2. Análise dos dados recolhidos por sessão	73
4.3.2.1 . Introdução da unidade temática e exploração de vocabulário	73
4.3.2.2 . Exploração de um local no SL alusivo à sustentabilidade ambiental	80
4.3.2.3 . Pesquisa complementar sobre a sustentabilidade ambiental na Web .	86
4.3.2.4 . Sessão de recolha de opiniões junto dos residentes do SL	90

4.3.2.5 . Elaboração do alert board	95
4.3.2.6 . Cimeira com o “Ministro”	97
4.3.3. Perspectivas dos participantes e cruzamento com as unidades de análise	98
4.4. Balanço final	107
Capítulo V – Síntese e reflexões finais.....	114
5.1. Conclusões	114
5.2. Limitações e sugestões para estudos futuros.....	116
Bibliografia.....	117
Anexo A - Questionários.....	123
Anexo B - Transcrição das entrevistas aos alunos.....	142
Anexo C - Transcrição da entrevista à professora da turma	174
Anexo D - Registos de observação das sessões.....	178
Anexo E - Registo dos chats.....	206
Anexo F - Sistematização das perspectivas dos alunos e professora da turma	262
Anexo G – Cultural Places in SL	276
Anexo H - Guiões de exploração das actividades.....	290

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1:Familiarização com a ferramenta	64
Gráfico 2: Problemas durante a primeira sessão	65
Gráfico 3: Problemas ainda observados na sessão seguinte	66
Gráfico 4: Balanço da primeira experiência	67
Gráfico 5:Expectativas iniciais dos alunos face à possível contribuição do SL para a sua aprendizagem.....	67
Gráfico 6: Posicionamento dos alunos face ao seu gosto pessoal no que diz respeito este tipo de aulas.	68
Gráfico 7: Principais justificações para as opiniões registada no gráfico 6.	69
Gráfico 8: Classificação dos alunos no que diz respeito às aprendizagens realizadas	76
Gráfico 9: Contribuição do SL para a aprendizagem dos alunos	77
Gráfico 10:Aspectos reforçados pela utilização do SL	78
Gráfico 11: Perspectiva comparativa da utilização da língua Inglesa	79
Gráfico 12: Classificação do contributo individual dos alunos para a sessão.....	80
Gráfico 13: Contribuição do SL para as aprendizagens dos alunos	81
Gráfico 14: Aspectos mais reforçados pela utilização do SL	82
Gráfico 15:Justificações para a classificação proposta no gráfico 14.	83
Gráfico 16: Classificação das aprendizagens realizadas pelos alunos	84
Gráfico 17: Classificação da evolução das dificuldades encontradas durante as sessões até ao momento.....	85
Gráfico 18:Perspectiva comparativa entre as sessões de pesquisa na Web e no SL no que diz respeito à motivação dos alunos.....	86
Gráfico 19: Perspectiva comparativa entre as sessões de pesquisa na Web e no SL no que diz respeito à recolha de informação dos alunos	88
Gráfico 20: Perspectiva comparativa entre as sessões de pesquisa na Web e no SL no que diz respeito à utilização da língua Inglesa	89
Gráfico 21:Classificação da evolução das aprendizagens	91
Gráfico 22: Gosto dos alunos pela actividade	93

Gráfico 23:Classificação da aprendizagem realizada	93
Gráfico 24: Balanço relativamente aos aspectos mais trabalhados durante estas sessões	94
Gráfico 25: Posicionamento dos alunos face ao gosto pela actividade realizada	95
Gráfico 26: Contribuição da exploração do Second Life para a elaboração do alert board	96
<i>Gráfico 27: Contribuição das explorações para melhorar as competências e à-vontade na utilização da língua Inglesa</i>	<i>107</i>
Gráfico 28:Balanço global da contribuição da exploração do SL para a aprendizagem dos alunos	108
Gráfico 29: Classificação das aprendizagens gerais realizadas ao longo do projecto.....	109
Gráfico 30: Aspectos mais beneficiados durante estas sessões.	110
Gráfico 31:Impacto do SL no que diz respeito às várias unidades de análise.....	111
Gráfico 32: Posicionamento dos alunos face à exploração do SL em contexto de sala de aula	112

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Darkshade Empire	22
Figura 2: Avilion	22
Figura 3: Kingdom of Sand	22
Figura 4: Paris 1900.....	22
Figura 5: Renaissance Island	23
Figura 6:Catedral de S. Paul	23
Figura 7: Giverny.....	23
Figura 8: Biblioteca de uma das ilhas que procura recriar o antigo Egipto	26
Figura 9: Recriação da capela Sistina	27
Figura 10: Aspecto dos avatares de cada grupo no final da primeira sessão.....	63

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1: Paradigma Antigo x Paradigma Novo (Fellers (1996), apud Maçada & Tijiboy (1998:2)).....	35
Tabela 2: Teorias da Aprendizagem. George Siemens (2006:36).	37
Tabela 3: Mapa das intervenções	50
Tabela 4: Guião da entrevista semi-estruturada aos alunos	56
Tabela 5: Guião da entrevista semi-estruturada à professora da turma	57

CAPÍTULO I – APRESENTAÇÃO DO ESTUDO

1.1. Contexto e justificação do estudo

A presente dissertação, no âmbito do Mestrado em Multimédia em Educação da Universidade de Aveiro, pretende dar o seu contributo para a investigação na área da multimédia e integração das TIC no processo de ensino-aprendizagem, que se debate actualmente com a necessidade de distanciamento de um modelo tradicional e a adaptação dos curricula e práticas¹ a uma nova geração de alunos, a quem o mundo actual também faz novas exigências. Segundo Oblinger (2008), os alunos da geração da Internet nem sempre são compreendidos no que diz respeito aos seus hábitos, expectativas ou preferências de aprendizagem.

“Their learning styles are influenced by the immediacy and visual richness of the environment they have grown up in, particularly television and the internet. Net Generation students expect to be engaged by their environment, with participatory, sensory-rich, experiential activities (either physical or virtual) and opportunities for input” (Oblinger, 2008: 3).

Estes alunos mostram, por isso, uma maior propensão para os estímulos visuais, preferindo aprender fazendo, em vez de falarem ou lerem. Esta é uma geração frequentemente descrita como desmotivada pelo actual sistema de ensino, procurando abordagens cada vez mais práticas e integradas com a sua realidade, que apelem não só a um maior envolvimento e motivação, mas também adaptadas às suas novas estratégias de aprendizagem. O mesmo autor defende ainda que parte dessas aprendizagens,

¹ *Estudo de Diagnóstico: a modernização tecnológica do sistema de ensino em Portugal* (2007), Ministério da Educação, disponível em http://www.oei.es/tic/diagnostico_tic_escolas.pdf

formais ou informais, surgem de pesquisas, partilha de informação e aprendizagens entre os pares – muitas vezes comunidades online – potenciadas por uma variedade de ferramentas Web 2.0.

Também o Ministério da Educação (2008) no *estudo de diagnóstico sobre a modernização tecnológica do ensino em Portugal*² defende que

“o caminho para a Sociedade da Informação e do Conhecimento implica a alteração dos métodos tradicionais de ensino e de aprendizagem, para a qual é crítica a existência de ferramentas e de materiais pedagógicos e de conteúdos adequados.”

Ainda segundo a mesma fonte, é vital que a escola, graças à inclusão de novas ferramentas tecnológicas fruto dessa modernização, e as salas de aula em particular, possam efectivamente tornar-se *“espaços de interactividade e de partilha sem barreiras”*, de maneira a preparar as novas gerações para os desafios da sociedade do conhecimento. Na prossecução destes objectivos afigura-se como essencial a transversalidade da utilização das TIC de maneira a que deixem de estar confinadas a disciplinas específicas e passem a fazer parte do dia-a-dia da escola e do método de aprendizagem de todas as disciplinas³.

De facto, num estudo de meta-análise sobre a investigação respeitante à integração de tecnologias Web 2.0 nas práticas de leccionação em contexto nacional realizado por Coutinho (2008:3) *“foi possível identificar efeitos positivos na utilização pedagógica destas ferramentas ao nível da motivação, das interacções geradas e das aprendizagens”* e verificou-se ainda que as tecnologias Web 2.0 em sala de aula *“concorrem para uma maior partilha e maior interactividade”* (Coutinho, 2008:18). A autora atribui estes resultados não só às especificidades destas ferramentas, que exigem uma atitude activa

² Ministério da Educação (2008). *Modernização tecnológica do ensino em Portugal. Estudo de Diagnóstico*. Gabinete de Estatística e Planeamento da Educação. Lisboa: Editorial do Ministério da Educação, disponível em <http://www.pte.gov.pt/pte/PT/Biblioteca/Publica%C3%A7%C3%B5es/index.htm> a 29/11/2009.

³ Ibidem.

dos utilizadores, mas também ao facto da Web 2.0 possibilitar um espaço com características mais informais e lúdicas, que não só promove motivação como incentiva os intervenientes a participarem em comunidades, não de proximidade mas de interesses comuns, que os próprios reconhecem como relevantes para a sua formação (Coutinho, 2008), contribuindo assim para aprendizagens mais ricas através do desenvolvimento de competências consideradas essenciais ao cidadão informado do séc. XXI, tais como: *ser interveniente, produzir conteúdos, ter capacidade crítica, comunicar na rede, trabalhar em colaboração, participar em comunidades não de proximidade mas de interesses comuns*.

De facto, as questões da motivação e a interacção entre os participantes envolvidos em contextos formativos são preocupações recorrentes nas abordagens educativas e justificativas de abordagens mais lúdicas e interactivas, como vem a ser o caso dos jogos educativos.

Nesta medida, também os estudos voltados para aprendizagens a partir de jogos educativos antecipavam já um potencial significativo na medida em que estes representam *“ambientes de aprendizagem imersivos e activos, onde os alunos têm de integrar informação com vista à resolução de um problema”* (EDUCAUSE-NLII, 2004:28). Antonacci & Modaress (2008:115) defendem ainda que os *“educational games and simulations can engage students in higher-level cognitive thinking, such as interpreting, analyzing, discovering, evaluating, acting, and problem solving”*.

Embora o ambiente virtual objecto deste estudo não se coadune com a definição de jogo, como iremos abordar posteriormente, congrega, apesar disso, potencialidades educativas semelhantes aos jogos educacionais, justificando por isso o paralelismo no que diz respeito à sua pertinência na inclusão nas práticas educativas actuais.

Com o desenvolvimento massivo dos chamados “Multi-users Virtual Environments” (MUVE) a que se tem assistido nos últimos anos e consequente desenvolvimento tecnológico, ao nível da integração de uma multiplicidade de recursos que os tornam ainda completos e versáteis do ponto de vista da interacção do utilizador, foram também potenciados os contextos realmente imersivos, onde o utilizador já não se limita a procurar atingir os objectivos que lhe são impostos, mas onde pode criar os seus próprios

objectivos. Os mesmos autores acrescentam ainda que esta capacidade de desenvolver e interagir com os seus próprios contextos simulados propicia novas possibilidades educacionais, cada vez mais atractivas. É neste contexto que o estudo que se apresenta aqui se reveste de considerável relevância, na medida em que, apesar do interesse crescente pela integração destas ferramentas em contexto de sala de aula, há ainda uma carência de estudos desta natureza que apontem para resultados concretos da sua implementação no contexto português.

Neste sentido e tendo em conta o imensurável potencial decorrente da utilização de ferramentas Web 2.0 associadas à construção do conhecimento em sala de aula, o presente estudo pretende debruçar-se sobre a forma como uma ferramenta MUVE – o Second Life (SL) –, a ser incluída na exploração dos currículos actuais, poderá actuar ao nível da motivação e promoção da aquisição de competências conducentes à aprendizagem de uma língua estrangeira, neste caso, o Inglês.

Deste modo, pretende-se investigar e reflectir sobre as potencialidades e implicações da utilização de um recurso desta natureza na exploração de uma unidade temática constante do currículo actual de Inglês no contexto escolar português.

De uma maneira geral, pretende-se que os resultados obtidos possam orientar educadores e professores na rentabilização das potencialidades deste recurso, bem como de possíveis motivações dos alunos, para que, aos poucos, possam ir caminhando em direcção a dinâmicas de aprendizagem mais diversificadas e envolventes. Pretende-se ainda alertar para constricções identificadas ao nível da utilização deste tipo de ferramentas para a concretização de um tema constante do programa em contexto de sala de aula, que abram caminho a outras possibilidades de concretização, encorajando mais experiências desta natureza que não só procurem integrar práticas que respondam às actuais necessidades dos alunos, mas que possibilitem também aprendizagens mais profícuas e enriquecedoras.

1.2. Finalidade e questões de investigação

De uma maneira geral, o surgimento deste estudo partiu de constatações iniciais fruto de alguma experiência de leccionação e contacto com a realidade escolar actual que motivaram o desejo de procurar observar a receptividade dos alunos à integração de uma nova ferramenta, que se supunha, à partida, cheia de potencialidades, não só ao nível da motivação, como também da dinamização e exploração de temáticas constantes do currículo. Tal como já foi sendo referido, quando se contacta com a realidade escolar actual é fácil sentir-se a desmotivação e desinteresse, face às práticas de leccionação tradicionais, bem como a pouca vontade alguns alunos de trabalhar e intervir, a menos que se encontrem realmente motivados.

Por outro lado, basta um primeiro contacto com o SL para se reparar nas ínfimas possibilidades não só ao nível da diversidade de recursos e conteúdos educativos disponíveis, como do imenso potencial multicultural e, consequentemente, ao nível da prática de uma língua estrangeira, como o Inglês, para fins comunicativos. Algumas das suas características mais marcantes como a *metaverse* e o ambiente imersivo, que discutiremos mais adiante, tornam possível uma multiplicidade de abordagens que, em sala de aula, dificilmente seriam passíveis de concretizar sem o recurso a um ambiente virtual.

Acrescentando o leque de possibilidades a que já nos referimos no que diz respeito à integração de novas ferramentas tecnológicas na leccionação dos programas e a afectividade e proximidade que os alunos da geração actual demonstram face a estas novas ferramentas, a possibilidade de integração de um recurso como o SL nas práticas de leccionação afigurava-se, à partida, como uma opção que poderia trazer, antes de mais, uma nova dinâmica às abordagens de sala de aula.

A turma onde decorreu o estudo era uma turma referenciada pelo respectivo conselho de turma como “problemática, com lacunas graves ao nível das atitudes e valores e desinteresse e desmotivação frequentes no que diz respeito às disciplinas da componente geral”. Também a professora de Inglês, que os acompanhava já desde o ano lectivo anterior, os caracterizava como uma turma com muitas dificuldades ao nível da

utilização da Língua Inglesa e, de uma maneira geral, pouco participativa e pouco confiante na utilização da mesma. Assim sendo, a selecção dos aspectos a trabalhar acabou por recair em problemas como a pouca motivação para a realização de tarefas e melhoramento da motivação ao nível da utilização da Língua Inglesa para fins comunicativos.

De uma forma geral, com este projecto de investigação pretende-se analisar os resultados de algumas propostas de actividades utilizando o SL, que visam o desenvolvimento de competências ao nível da comunicação em Língua Inglesa e ao nível da motivação e afectividade no que diz respeito à realização de tarefas decorrentes do estudo de uma temática transversal ao currículo. Neste sentido, o principal objectivo é o de compreender e reflectir sobre o contributo do SL, como ferramenta didáctica, para uma maior motivação na exploração de uma unidade didáctica e, consequentemente, para uma maior envolvimento que possa contribuir para a utilização da Língua Inglesa para fins comunicativos.

Pretende-se compreender se, e de que forma, este ambiente e respectivos recursos podem enriquecer as abordagens em sala de aula e se mostram relevantes para as aprendizagens dos alunos. Pela facto de ser um ferramenta ainda pouco explorada em contexto de sala de aula, pretende-se que as propostas de actividades no SL, bem como os resultados da sua implementação, possam orientar no sentido de se caminhar para novas abordagens integradoras do programa da disciplina de Inglês que não só motivem os alunos, como ajudem na promoção das competências previstas no currículo. Por outro lado, pretende-se chamar a atenção para algumas limitações, cuidados e constricções no que diz respeito à utilização destes ambientes em contexto de sala de aula.

Assim, de uma forma mais particular, este estudo teve como pressuposto de base a premissa de que a utilização do SL, como ferramenta de aprendizagem para a realização de tarefas distintas, com o objectivo de trabalhar a motivação e confiança dos alunos, poderia ajudar a um maior envolvimento no trabalho e vontade para a utilização da língua Inglesa na comunicação com os outros. Por outro lado, também se fundamenta no pressuposto de que poderá concorrer para aprendizagens profícuas e inovadoras que, pela sua índole, poderão apelar a um maior interesse dos alunos.

Para uma análise mais aprofundada deste pressuposto definiram-se as seguintes questões investigativas:

- Poderá o SL ser utilizado de forma a contribuir para a aprendizagem e desenvolvimento de competências específicas em língua Inglesa, tais como a competência comunicativa, bem como a motivação e envolvimento dos alunos?
- Poderão alguns recursos do SL ser usados de forma a contribuir para a aprendizagem da cultura e de temas constantes do currículo do ensino da língua Inglesa como língua estrangeira?

Decorrentes das principais questões de investigação levantadas, surgiram as seguintes finalidades:

- Identificar os constrangimentos ou limitações tecnológicas que o SL apresenta na prossecução destes objectivos;
- Identificar preferências dos alunos em relação à tipologia de tarefas sugeridas e confrontá-las com os resultados obtidos.

Decorrentes das finalidades e questões de investigação, delineámos os seguintes objectivos deste estudo:

- Compreender como a utilização do SL pode contribuir para a motivação dos alunos e influenciar positivamente a aprendizagem de uma temática;
- Compreender como a utilização deste ambiente pode contribuir para o desenvolvimento das competências previstas, em especial ao nível da competência comunicativa e da competência linguística;
- Analisar o impacto do uso de um avatar na motivação para a comunicação em língua Inglesa, nomeadamente no que diz respeito à vontade de interagir e de utilizar a língua Inglesa para comunicar;
- Inferir as tipologias de actividades no SL que poderão ter mais perspectivas de sucesso no que diz respeito às aprendizagens dos alunos;

- Identificar as dificuldades de utilização do SL neste contexto de aprendizagem e delinear formas possíveis de as ultrapassar.

1.3. Caracterização do estudo e metodologia adoptada

Como já vem sendo referido, a multiplicidade de abordagens permitidas por este tipo de ambientes virtuais, bem como a carga de envolvimento devido ao carácter de imersão ou motivacional – quer ao nível da interacção, quer ao nível da exploração de novos contextos ou realidades –, faz deste ambiente virtual uma promessa para o contexto educativo. Contudo, para a progressiva integração de um MUVE como o SL, em contexto de sala de aula, torna-se tão apelativa a sua utilização, quanto urgente o estudo dessa implementação e respectivo impacto.

Decorrente da necessidade de proceder a um estudo cuidado com o objectivo de fornecer informação válida para uma integração do SL nas práticas educativas, enquanto ferramenta complementar que possa contribuir para aprendizagens profícuas, procedeu-se ao estudo de caso de uma turma do 11º ano de Inglês, numa Escola Pública Portuguesa.

Nesta turma, de características muito específicas, destacavam-se como principais problemas um desinteresse da maioria dos alunos pelas disciplinas de carácter geral, bem como a dificuldade em se sentirem envolvidos e motivados para a realização das tarefas e para a aprendizagem de uma maneira geral. Este contexto pareceu-nos pertinente face ao objectivo de averiguar o impacto da utilização do SL na motivação e envolvimento dos alunos, bem como a sua contribuição para o desenvolvimento de competências específicas ao nível da aprendizagem em língua Inglesa. Assim, procurou-se levar a cabo um conjunto de actividades relevantes para a exploração de uma unidade temática constante do programa com recurso ao SL. Estas intervenções compreenderam um total de 10 aulas consecutivas, de 90 minutos cada, sendo que 6 delas consistiram em sessões levadas a cabo no SL, incluindo as restantes trabalho complementar como a introdução do projecto, introdução do SL, a introdução do tema e a realização do produto final: um *alert board* sobre o tema escolhido relativo à sustentabilidade ambiental.

Devido a restrições técnicas no que diz respeito à rede de Internet que servia a escola até àquela data, as sessões foram realizadas em grupo. Para além de pesquisas orientadas para a exploração de lugares relevantes para o tema “ambiente”, estas sessões tinham como objectivo incentivar os alunos a usar a língua Inglesa para comunicar e para procurarem aprender mais sobre o tema. Pretendia-se ainda que a exploração do SL e a interacção com os grupos e os residentes resultasse na produção de mensagens de alerta/informativas em língua Inglesa sobre um tema escolhido relativo à sustentabilidade ambiental.

1.4. Organização da dissertação

Tendo em conta os aspectos mencionados e os propósitos gerais da dissertação, esta surge dividida em cinco grandes capítulos: Apresentação do estudo, Enquadramento teórico, Metodologia, Apresentação e interpretação dos resultados e Síntese e reflexões finais.

Assim, começámos pela apresentação do estudo, motivações e objectivos expostos no capítulo I, para então darmos conta, no capítulo II, da relevância deste tipo de estudo no actual contexto de integração das TIC enquanto ferramentas transversais e essenciais ao currículo. Neste sentido, é apresentada uma breve resenha da evolução dos jogos educativos e MUVes enquanto ambientes de imersão, nos últimos anos, e respectivo potencial em contextos educativos. Acrescenta-se ainda um olhar mais particular sobre a utilização do SL no ensino-aprendizagem de Línguas, com breve referência aos estudos existentes nesta área. Este capítulo oferece ainda um quadro teórico de referência para inclusão destes recursos nas actuais práticas de leccionação, à luz de algumas teorias de aprendizagem relevantes.

Seguidamente, no Cap. III, centramo-nos na apresentação e descrição da metodologia adoptada, bem como dos procedimentos para recolha de informação e sua transformação em dados ilustrativos dos resultados desta investigação.

O capítulo IV apresenta a forma como foram planeadas e levadas a cabo as intervenções na turma, tendo em conta o programa previsto e o currículo nacional em

vigor e ainda as possibilidades tecnológicas da escola. Este capítulo descreve ainda a observação e recolha dos dados, destacando os principais fundamentos para a aplicação dos instrumentos de recolha e seu tratamento, bem como a respectiva descrição dos resultados.

No capítulo V, para além da síntese dos resultados e uma perspectiva geral face às questões iniciais de investigação e às características metodológicas deste estudo, procurou-se ainda deixar algumas sugestões para possíveis intervenções futuras de forma a não só colmatar as dificuldades sentidas mas, mais ainda, sugerir implementações futuras que alarguem o conhecimento e experiências nesta área.

CAPÍTULO II – ENQUADRAMENTO TEÓRICO

2.1. Dos MUD ao Second Life

Como já foi referido, a integração de práticas e ferramentas que apelem a uma maior motivação, interacção e participação dos intervenientes no seu processo de ensino aprendizagem é extremamente importante, na medida em que, conjugadas, concorrem para aprendizagens mais profícuas. Por outro lado, no que diz respeito ao contexto de aprendizagem de uma língua estrangeira, como será o caso do nosso estudo, o contexto no qual se levam a cabo as tarefas, bem como o tipo de abordagens utilizadas, procuram apelar ou recriar um ambiente o mais próximo possível do contexto real da utilização da língua. A aprendizagem de uma língua envolve várias componentes, de onde se destaca a componente social e cultural como das mais relevantes e também das mais difíceis de recriar num contexto de sala de aula. A prática de uma língua estrangeira surge muitas vezes dificultada pelo facto dos aprendentes se encontrarem muito distanciados dos contextos onde essa utilização da língua adquire relevância para fins comunicativos, recorrendo-se frequentemente à criação de cenários e interpretação de papéis, o chamado role-play, para aproximar os intervenientes desses contextos e motivá-los através da interacção com fins práticos específicos.

Também o reconhecimento da importância da integração de jogos e simulações no sentido lato da palavra nos processos de aprendizagem, especialmente no que diz respeito à aprendizagem de uma língua estrangeira, remonta já a algumas décadas. Crookall (1990) refere-se à sua obra essencialmente sobre este tema, como o segundo grande volume dedicado à necessidade de integração de simulações e jogos que tornem essas aprendizagens mais contextualizadas e verdadeiras, impregnadas de significado, isto porque os “participants can more vividly see the relationships between practice and theory and they can more clearly link new information to background knowledge” (Crookall, 1990:xii). Apesar da primeira publicação semelhante datar de 1982, a utilização de actividades lúdicas, simulações, criação de cenários ou actividades de role-

play são estratégias que, graças ao desenvolvimento da tecnologia, rapidamente passaram a ser exploradas a partir de programas computacionais, que lhes conferiam outras possibilidades ao nível da animação, ilustração e interacção requerida ao utilizador. Contudo, apesar de estes serem elementos de interesse crescente entre educadores e professores, o facto é que existe também algum preconceito em relacionar o uso de jogos com aprendizagens efectivas, tal como refere Dubbels⁴: “surprisingly, activities involving play are often seen as non-academic, and therefore non-educational, and not really learning.”

De facto, se nos centrarmos nos primeiros exemplos de jogos gráficos para computador tais como a versão de A. S. Douglas do “tic tac Toe (1954) ou Spacewar!, o primeiro jogo concebido para uso computacional, inventado por Steve Russel em 1962, estes incluíam objectivos muito simples e limitados, também devido a restrições ao nível tecnológico, possibilitando pouco mais do que a repetição dos mesmos procedimentos até se atingir o objectivo (muitas vezes único) por tentativa e erro. Contudo, os avanços tecnológicos – quer ao nível da capacidade dos gráficos computacionais, criação e integração de novas ferramentas, quer do desenvolvimento da Internet e possibilidades ao nível da rede – permitiram uma evolução rápida que projectou as potencialidades dos jogos computacionais de uma forma que dificilmente se conseguiria imaginar nessa altura. Senão, atentemos numa pequena retrospectiva da evolução das aplicações de computador que viriam a dar origem aos exemplos actuais:

Em 1972, inspirado no Spacewar!, surgiu o Computer Space, aquele que viria a ser o primeiro jogo da geração de jogos de vídeo domésticos, inicialmente concebido apenas para utilização em máquinas de moedas em salas de bares, restaurantes e outros lugares de divertimento público. Estes eram os chamados “arcade games” que só em 1986 veriam a sua tecnologia superada pelas consolas de jogos de vídeo domésticos e

⁴ Brock Dubbels, académico e investigador da Universidade de Minnesota, ligado à investigação de jogos de vídeo como ferramentas para a educação, leitura e cognição. Para mais informação, consultar <http://brockdubbels.efoliomn2.com/>

computadores com processadores 3D. Este seria o primeiro passo para o aparecimento dos jogos em rede a partir de consolas e computadores que, apesar de eliminarem a competição e convívio presencial vivido nos salões de jogos, abriam, por outro lado, novas possibilidades de interacção e socialização a partir do ecrã do computador.

Os avanços tecnológicos que possibilitavam agora este contacto entre múltiplos utilizadores em simultâneo através de interfaces gráficas mais potentes revelaram-se também terreno fértil para uma nova mudança geracional que, por volta de 1980, deu origem aos jogos de aventuras ficcionais em tempo real entre múltiplos jogadores, a que foi dada a designação de MUD “Multi-user dungeons/dimension”. Esta data é dada como referência visto que se torna difícil precisar o aparecimento do primeiro MUD, na medida em que algumas fontes apontam para um aparecimento, em especial no que diz respeito a ambientes universitários, quase simultâneo. Os utilizadores destes novos ambientes comunicavam e interagiam apenas a partir da utilização de texto que descrevia lugares, actividades e outras personagens participantes e não participantes. O conceito incluía descrições que serviam de ponto de partida para jogos de role-play, ficção interactiva e chat online. Os intervenientes podiam ler descrições do espaço, dos objectos, dos intervenientes e mesmo das personagens não participantes, e das acções levadas a cabo pelos outros utilizadores numa dimensão virtual partilhada. A interacção com os utilizadores e com o mundo virtual era também feita a partir de comandos utilizados que simulavam uma linguagem natural. Pelo facto de terem objectivos pré-definidos como a caça a monstros ou a realização de expedições, depressa passaram a ser utilizados como MOO (Multi-user oriented objects), que incluíam técnicas de orientação de objectos.

O facto de terem surgido, em grande parte, em contextos de produção universitária, contribuiu para que rapidamente passassem a ser aproveitados também para fins educativos ou de comunicação a distância, que incluíam conferências e outros eventos virtuais. Paralelamente, há quem defenda que este tipo de domínios de fantasia e ficção terão estado na origem dos MMOG (massively multiplayer online games), que deram origem a jogos actuais como World of Warcraft, ou ainda outros ambientes virtuais 3D, não necessariamente jogos, sobre os quais nos debruçaremos em maior detalhe em seguida. Fruto do avanço da tecnologia, a sua utilização deixou também de

estar confinada aos computadores pessoais, estendendo-se a todo o tipo de consolas e até à nova geração de telemóveis.

Dentro deste grupo dos MMOG, surgiu ainda outro tipo de jogos online, os MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game). Como o próprio nome indica, estes consistiam essencialmente em jogos de “role-play” onde os jogadores interpretavam determinada personagem e onde se moviam, agiam e comunicavam de forma a cumprir a interpretação dessa mesma personagem. Este tipo de jogo caminhava já na direcção da geração seguinte, na medida em que o seu objectivo central já não era o de “ganhar”, mas agir em conjunto num ambiente virtual 3D baseado na Internet, cada um, dando vida à sua personagem, para a progressão desse ambiente. A comunicação continuava a ser central, mas não se limitava apenas a texto através da funcionalidade de chat, mas também através de áudio e vídeo integrados no ambiente virtual.

Com o desenvolvimento das possibilidades de integração de diferentes tipos de media, bem como de outras ferramentas, agora melhor suportadas pelas estruturas que os tornavam possíveis (desde servidores, a uma rede mais eficiente), estes escalaram para outros ambientes virtuais que, apesar de possuírem características gráficas e de interacção algo semelhantes, nem sempre se incluem obrigatoriamente na categoria de jogo. A estes foi dado o nome de MUVE (multi-user virtual environments). Habitat (1987) e Club Caribe (1988) são considerados os primeiros MUVE com propriedades gráficas. O World of Warcraft é outro exemplo de MUVE e um dos maiores e mais conhecidos sucessos no caso dos jogos para computador e consolas. No caso dos MUVE utilizados também para fins educativos há a referir o ActiveWorlds, There, QuestAtlantic ou ainda o Second Life, objecto do nosso estudo.

A versão moderna destes novos ambientes combina a representação de personagens em formato 3D com um ambiente construído a partir da interacção de um grande número de utilizadores em simultâneo que interagem e compõem um “mundo virtual permanente.” Apesar de se poderem jogar jogos dentro destes, estes mundos virtuais não são um jogo (Dawley, 2008). Tal como Kock (2008) esclarece:

“There seem to be some clear differences between virtual worlds that attempt to replicate elements of the real world to enable concrete applications, and those that are designed with the goal of making people forget about the real world. The former seem to be designed with more practical purposes in mind, such as to facilitate commercial transactions, while the latter are designed to serve as multiplayer computer gaming platforms.”(2008:3)

E é aqui que retomamos os aspectos relacionados com as potencialidades educativas destes ambientes. Se é verdade que os primeiros exemplos a que nos referimos no início desta breve retrospectiva da evolução dos jogos para computador e consola eram bastante limitadores no que diz respeito a processos cognitivos que pudessem resultar em aprendizagens significativas, o mesmo não se pode dizer desta nova geração de MUVE, que vai inclusivamente muito para além dos jogos de computador.

De facto, a par com a evolução tecnológica, surgiram também outros aspectos que tornaram estes ambientes mais ricos e versáteis. No que diz respeito ao nosso estudo, esta evolução tem um impacto especialmente relevante pelo facto de todas as personagens serem agora participantes e não limitadas pelos objectivos de um jogo. Neste contexto específico, o objectivo é o de participar, interagir e contribuir para a manutenção do mundo permanente partilhado, através do avatar que representa a pessoal real, acrescentando, por isso, valor de real e particularidade, e daí também maior dinâmica e uma aproximação mais fiel a um mundo real, paralelo. Para esta nova configuração contribuiu o conceito de metaverse (meta-universo), introduzido inicialmente por Neal Stephenson no seu romance “Snow Crash” (1992), onde este já fazia referência a um ambiente virtual ficcional, réplica do mundo real, onde os humanos surgiam representados por avatares, que permitiam a interacção entre os utilizadores, mas sem as limitações físicas decorrentes de um mundo real.

De uma maneira geral, os ambiente virtuais de múltiplos utilizadores, actuais MUVE, incorporam gráficos computacionais, simulações de som e redes de utilizadores que interagem em simultâneo e em tempo real, num mundo virtual 3D partilhado. Cada

utilizador possui um programa de interface interactivo num computador “cliente” ligado a uma rede de grande escala que simula a experiência de imersão num ambiente virtual. Estas simulações ocorrem na medida em que são devolvidas imagens e/ou som, entre outros efeitos, desse ambiente, como se percebidos do ponto de vista do utilizador. Cada utilizador é representado no ambiente virtual partilhado por um “avatar” – a sua representação virtual – que existe também no computador dos restantes utilizadores. Para além da representação virtual de vários elementos presentes no mundo real, como os seres humanos virtuais com quem se pode interagir, há a destacar ainda ambientes físicos virtuais que incluem terra, oceanos e todos os outros tipos de objectos que se possam imaginar. A interacção dos vários participantes é suportada pela actualização do avatar de acordo com as acções desempenhadas associadas à reprodução de sons e movimentos nesse ambiente de imersão partilhado. Para além disso, estes ambientes vão muito além da interacção pessoa-pessoa, pois permitem ainda a interacção com uma grande variedade de objectos, muitos deles animados.

Estes melhoramentos, em relação aos interfaces que vivem essencialmente de texto ou de multimédia a 2D, representam uma abertura muito significativa face a um variadíssimo leque de possibilidades até aqui pouco rentáveis e viáveis. Neste sentido, tanto as interacções sociais como as trocas de informação ou interacção com objectos animados surgem mais facilitadas através de um interface que incorpore tanto gráficos e som, do que no caso dos interfaces baseados em texto e em multimédia 2D, como os usados nos programas de chat ou programas de pesquisa na Internet. Esta nova abordagem 3D é consistente com a recriação de quase todos os tipos de ambientes, desde cidades a lugares históricos ou, simplesmente, novos mundos. A contribuição de cada indivíduo através do seu avatar torna-se preciosa na medida em que, ao mover-se, ao actuar, ao interagir, faz progredir esse ambiente, enquanto todos os outros utilizadores recebem em tempo real a actualização da sua contribuição para essa “reconstituição”. Estes ambientes adquirem, por isso, características mais realistas, com uma maior sensação de presença, mais escaláveis, interactivas e viáveis (Bouras & Tsiatos, 2000).

A combinação de todos os tipos de media e a possibilidade de integração de ferramentas Web 2.0 nestes mundos completa e viabiliza a sua utilização para os mais variados fins, desde jogos em rede, áreas de formação à distância, simulações, educação, negócios virtuais, bem como a constituição de comunidades e redes de utilizadores com os mais variados fins, que passamos a discutir seguidamente.

2.2. Comunidades de aprendizagem online e o Second Life

Neste ponto propomo-nos discutir a questão das comunidades online, fazendo referência ao contexto específico das comunidades online utilizadas para fins educativos.

Para isso, atentemos no conceito de *cultura virtual* que, segundo Levy (1999), citado por Bittencourt & Giraffa (2003:2), “*é constituída por três elementos fundamentais: a interconexão entre sujeitos, as comunidades virtuais e a inteligência colectiva.*” O mesmo autor acrescenta ainda que a cultura virtual não é apenas uma estrutura tecnológica mas essencialmente uma estrutura social. Este ponto de vista afigura-se como relevante ao nível da reflexão que aqui se propõe no que diz respeito às comunidades virtuais, pois também a sua definição, ainda que pouco consensual e subjacente a determinadas perspectivas, depende directamente de factores como o tipo de ligação entre os sujeitos, a perspectiva social e a possibilidade de contribuição para uma inteligência colectiva, decorrente, justamente, da contribuição de cada indivíduo para uma construção e manutenção conjunta dessas comunidades online.

São várias as propostas de definição para comunidade online ou comunidade virtual e com enfoques diferentes, tendo em conta os contextos de partida para essa mesma definição. Há ainda a questão das designações *comunidade online* e *comunidade virtual*. Senão, vejamos:

O termo comunidade virtual surgiu primeiramente no livro homónimo de Howard Rheingold (1998⁵) onde este definia comunidade virtual como *“social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace”* (Rheingold, 1998:s/p).

Porém, algumas perspectivas mais recentes não subscrevem a perspectiva da virtualidade na definição, exactamente pela questão dos laços e relações sociais que estas comunidades implicam e que se estendem, efectivamente, para além do virtual, afectando o real. O próprio Rheingold afirma, numa versão subsequente do seu livro, que se tivesse tomado contacto mais cedo com a perspectiva de Barry Wellman (dedicado desde sempre à questão das redes sociais), teria chamado ao seu livro "online social networks", em vez do título original.

O antigo IRC (Internet Relay Chat), uma das primeira formas de chat pela Internet a atingir a generalidade da população, ou pelo menos a geração que começava então a utilizar a Internet para fins comunicativos no início dos anos 90 é, talvez, o exemplo mais próximo na memória de muitos como a primeira abordagem no estabelecimento de laços a partir de um contacto virtual, mas que dificilmente deixaria adivinhar ao comum utilizador a forma como as novas ferramentas Web 2.0 viriam a afectar o relacionamento entre os indivíduos e o surgimento de verdadeiras comunidades, também chamadas de e-comunidades ou comunidades 2.0. Com o surgimento das variadas ferramentas Web 2.0, este conceito de comunidade foi sendo alargado e aprimorado em muitos sentidos, como veremos pelos seguintes exemplos, enquanto propostas de definição para este conceito.

Donath (1999) parece estar em concordância com a perspectiva descrita anteriormente quando se refere à Internet como uma tecnologia social constituída por indivíduos com características sociais, que não procuram apenas informação, mas a identificação pessoal, concordância e afirmação enquanto ser social. A sua perspectiva de

⁵ Versão electrónica disponível em <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>

que “*A social technology is one that makes it possible to find people with common interests, to talk with them and listen to them, and to sustain connections with them over time*”⁶ aproxima-se já da definição global de comunidade online. Contudo, alguns aspectos desta definição variam, pois surgem directamente relacionados com a finalidade das relações partilhadas entre os sujeitos que compõem e reconhecem essa comunidade como tal.

De um ponto de vista empresarial, Hagel & Armstrong (1997) sugerem, no seu livro *Net Gain*, a existência de cinco elementos essenciais para a definição de comunidade: “*distinctive focus, integration of content and communications, a valuing of member generated content, an openness to competitive information/access and a commercial orientation*” (op cit, 1997:8). De facto, este exemplo espelha bem como a existência de um objectivo central da comunidade influencia a sua definição e é efectivamente um elemento aglutinador, em torno do qual se constrói a mesma, ilustrado pela perspectiva comercial, neste caso específico.

Wally Bock⁷, um conhecido comentador online, defende que para que um espaço online possa ser considerado uma comunidade online necessita de congregar três aspectos: interesses comuns, interacção frequente e identificação dos seus intervenientes.

Também Barab & Duffy (1998) destacam três componentes essenciais para a noção de comunidade online: “(1) a common cultural and historical heritage, including shared goals, understandings, and practices; (2) individuals becoming a part of something larger; and (3) the ability to reproduce as new members work alongside more competent others” (Barab & Duffy, 1998:27).

⁶ Donath, J. (1999) *Inhabiting the Virtual City: The design of social environments for electronic communities* (online version), Massachusetts Institute of Technology, acessível em <http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Thesis/> a 19/11/2009.

⁷ Para mais informação, consultar o seguinte endereço <http://www.communityguy.com/403/what-is-community/>

Já Cothrel & Williams (1999:55) definem comunidade online “como um grupo de pessoas que usa as redes de computadores como o seu principal modo de interacção”, mas não sem fazer referência ao facto desta proposta deixar de fora todos os outros aspectos que, juntos, definem uma comunidade. No seu estudo, onde entrevistaram pessoas que utilizavam uma comunidade online para trabalhar, foi feita a distinção entre “communities of practice” e “communities of interest”, tendo em conta o objectivo dos respondentes enquanto membros pertencentes à comunidade. Associado ao termo *comunidade* foi referido ainda “a sense of commonality: common interests; purpose; or objectives” e ainda a ideia de que “the social element was critical to distinguishing a community from a mere group of individuals (Cothrel & Williams, 1999b:23).

Jake McKee⁸, ligado ao desenvolvimento e gestão de comunidades online, propõe a seguinte definição: “A community is a group of people who form relationships over time by interacting regularly around shared experiences, which are of interest to all of them for varying individual reasons”.

Rheingold (1998:s/p) acrescenta ainda:

“These communities do not limit participants to particular locations – the international and multicultural dimension is a most challenging one. Good WWW communities undergo a continuous evolution and adapt to the changing world. The nature of these communities can be corporate, scientific, social or educational.”

Ao procurarmos aspectos comuns nestas perspectivas, a definição de uma comunidade online parece apontar para um sistema de informação e comunicação feito de redes sociais onde os participantes partilham interesses ou objectivos comuns e que interagem numa sociedade virtual para além do tempo, de barreiras geográficas e organizacionais, e onde desenvolvem relações pessoais.

⁸ Para mais informação, consultar o seguinte endereço <http://www.communityguy.com/403/what-is-community/>

De facto, devido à multiplicidade de ferramentas de colaboração disponíveis, as comunidades online não só trabalham em conjunto como discutem estratégias, partilham experiências e incentivam os pares na prossecução dos objectivos através dos mais diversos meios, tais como websites, fóruns, blogs ou wikis. Esta perspectiva é consistente com outra noção central às comunidades online, e que surge de forma ainda mais recorrente nos contextos educativos: a noção de *cognição distribuída*. Dieterle & Clarke (2007) referem-se à cognição distribuída como “o estudo científico sobre a forma como a cognição é distribuída de forma interna, pelas mentes humanas e de forma externa através de artefactos cognitivos, grupos de pessoas, tempo e espaço”⁹. Os mesmos autores acrescentam ainda que esta cognição assume uma distribuição social através do ensino e aprendizagem entre indivíduos em ambientes colaborativos.

Tendo em conta as características aqui descritas e a forte componente ao nível das interacções e das relações sociais, a proliferação de comunidades no Second Life é algo a que se assiste desde a sua génese, mas também uma das forças que alimenta e mantém este mundo virtual, à semelhança do que acontece também no mundo real. Decorrente dessa proximidade entre os dois mundos, também estas comunidades, tal como descrito anteriormente, têm origens e propósitos muito distintos, desde comunidades que se baseiam em trocas comerciais, comunidades que se baseiam no simples objectivo de socializar, conhecer novos lugares, pessoas e culturas, e ainda comunidades que se formam com fins educativos, seja para formação a distância, simulação de procedimentos, realização de conferências, discussão e apresentação de resultados ou a aprendizagem de uma língua estrangeira.

De facto, o SL alberga uma multiplicidade de comunidades com diferentes objectivos, desde ambientes surreais à recriação histórica onde se encarnam personagens míticas.

⁹ Consultar pág. 11 do documento online dos mesmos autores em <http://muve.gse.harvard.edu/rivercityproject/documents/MUVE-for-TandL-Dieterle-Clarke.pdf>

São especial exemplo a ilha Darkshade Empire, um reino de role-playing habitado por vampiros, lobos e demónios, que inclui um castelo gótico e um coliseu de batalha; ou ainda as terras de Avilion que recriam um ambiente de fantasia na era medieval; a metrópole futurista Shipyard numa comunidade galáctica onde coabitam humanos, híbridos e extraterrestres, ou ainda o Kigdom of Sand onde é possível explorar palácios perdidos no deserto povoados por sheiks, gladiadores e génios mágicos.



Figura 1: Darkshade Empire



Figura 2: Avilion

Para quem gostaria de reviver épocas históricas é possível vivenciar o clima de revolução de Paris 1900, e visitar locais emblemáticos como o Moulin Rouge, ou alugar um carro e conhecer outros locais de culto como a torre Eiffel, O Arco do Triunfo ou ainda a Roda gigante de Ferries, tal como se encontravam na viragem do século XIX para o XX.



Figura 4: Paris 1900



Figura 3: Kingdom of Sand

Outra possibilidade é a Renaissance Island, uma recriação do ambiente da corte real de Henrique VIII, com os seus castelos, abadias e mosteiros, tal como os antepassados os terão deixado, ou ainda uma comunidade fiel à vida no Séc. XIX, de onde se destacam eventos como danças, caças a borboletas ou leitura de livros. Para quem preferir a era Vitoriana pode visitar Caleidon ou reviver feitos mais recentes como a chegada de Apollo 11 à lua e visitar uma réplica virtual da base Tranquility, de Daden Limited, na ilha Daden Space.



Figura 5: Renaissance Island

No domínio das artes, a ilha de Giverny é uma recriação inspirada nos arredores da casa do pintor impressionista Monet, onde é possível visitar uma vila, jardins e um museu. Também edifícios históricos religiosos como igrejas, mosteiros e abadias têm a sua representação no Second Life, de entre os quais não se pode deixar de destacar a recriação da capela Sistina, referida mais à frente, ou ainda o Mosteiro de Felix Meritis, integralmente fiel ao estilo renascentista italiano. Outro exemplo é a recriação da famosa catedral Londrina de St. Paul, criada por Sir Christopher Wren, que remonta já ao Séc. XVII¹⁰.



Figura 7: Giverny



Figura 6: Catedral de S. Paul

Os exemplos de comunidades com fins educativos, contudo, são das que mais têm proliferado nos últimos anos, em parte devido ao envolvimento e investimento das respectivas instituições que as promovem.

Há, de momento, centenas de universidades com representação no SL e a grande maioria possui projectos em desenvolvimento em torno dos quais se criam verdadeiras

¹⁰ Para mais informação sobre estes e outros destinos no Second Life, consultar o seguinte endereço <http://secondlife.com/whatis/destinationguide/>

comunidades de aprendizagem. De entre estas, podemos destacar a Harvard Law School's Austin Hall, com o seu campus virtual em <http://slurl.com/secondlife/Berkman/69/54/24/>, o campus universitário da Universidade de Ohio em <http://slurl.com/secondlife/ohio%20university/20/36/24/>, a universidade Politécnica de Hong Kong, ou a Universidade Virtual de Edimburgo (Vue) em <http://slurl.com/secondlife/Vue/205/53/30>.

Segundo o LindenLab, responsável pela criação e manutenção do Second Life:

*A large, active education community—with hundreds of K-12 and higher education members—are engaged in Second Life. The Open University, Harvard, Texas State, and Stanford are just a few of the many universities that have set up virtual campuses where students can meet, attend classes, and create content together.*¹¹

De facto, a grande diversidade de áreas afectas aos projectos em desenvolvimento no SL espelham as suas imensas potencialidades nos mais variados campos, desde as áreas de economia, marketing e comércio, às áreas da ciência, educação, arquitectura, medicina, entre muitas outras.

A título de exemplo, podemos referir outras instituições com projectos em curso que resultaram em estudos de caso de referência, como o *Children's Memorial Hospital*¹² de Chicago, que usa o Second Life para treinar médicos, enfermeiros e auxiliares em treinos de emergência, ou ainda o projecto A '*Sexual Health*' Public Education and Outreach SIM in Second Life¹³ (<http://slurl.com/secondlife/Education%20UK/33/63/22>), implementado pela Universidade de Plymouth com o objectivo de educar e informar sobre doenças sexualmente transmissíveis, prevenção de gravidezes indesejadas e promoção de relacionamentos sexuais igualitários. Para isso, foram promovidas várias

¹¹ Para mais informação, consultar o seguinte endereço <http://secondlifegrid.net/slfe/education-use-virtual-world>

¹² Mais informações em <http://secondlifegrid.net/casestudies>

¹³ Mais informação em <http://www.sl-sexualhealth.org.uk/>

experiências com fins educativos tais como seminários, quizzes e jogos, recursos Web integrados no contexto formativo, entre outros.

Outro exemplo de como o Second Life pode aproximar o utilizador de cenários pouco viáveis num contexto real é o projecto *UC Davis' Virtual Hallucinations*, encetado por James Linden (<http://slurl.com/secondlife/sedig/27/45/22/>), que procura sensibilizar e proporcionar aos visitantes experiências semelhantes a verdadeiras alucinações, incluindo vozes que criticam e atacam o utilizador, uma televisão que muda de um discurso político para um ataque ao utilizador, instigando-o ao suicídio, ou ainda um espelho que devolve a imagem do utilizador a morrer, com olhos ensanguentados, entre muitas outras. O principal objectivo é o de informar e sensibilizar para doenças como a esquizofrenia, baseado em depoimentos de verdadeiros esquizofrénicos.

Numa área diferente, a conhecida empresa IBM¹⁴ foi também responsável por um projecto que, ao levar a cabo eventos extremamente bem sucedidos entre mais de 300 colaboradores, pôde evitar custos avultados com a realização dos mesmos de forma presencial, permitindo ainda a socialização e colaboração entre os funcionários envolvidos.

O projecto *Second Earth* consiste numa fusão entre o Second Life e o Google Earth, levado a cabo pela National Oceanic & Atmospheric Administration (NOAA)¹⁵ em 2008. Este é um bom exemplo de como os mundos virtuais como o SL podem ser usados para disponibilizar informação normalmente difícil de representar no mundo real ou em ambientes a duas dimensões.

Também a BBN Technologies¹⁶, uma empresa de soluções tecnológicas avançadas, merecedora de várias distinções pelo trabalho desenvolvido, está a considerar a possibilidade de utilizar ambientes no Second Life para servir de réplica à configuração

¹⁴ <http://www.ibm.com/developerworks/opensource/library/os-social-secondlife/index.html?ca=drs->

¹⁵ <http://www.esrl.noaa.gov/outreach/>

¹⁶ Para mais informação, consultar <http://www.defensesystems.com/Articles/2009/12/04/New-technologies-inject-real-world-data-into-virtual-worlds.aspx> (acedido em 19/12/2009)

geográfica do Afeganistão e assim planejar e praticar operações de intervenção no mundo virtual, sem arriscar vidas e reduzindo custos.

Lugares com finalidades de exposição e divulgação de informação são também muito comuns. Bibliotecas, galerias de arte, exposições e museus referentes às mais diversas áreas são criações dos residentes cada vez mais frequentes. Através da conjugação de imagens, texto e multimédia, criam exposições e apresentações muito dinâmicas e interactivas, onde os residentes se podem mover e com as quais podem também interagir. Dois dos exemplos de referência obrigatória são o caso da Biblioteca do Egito (<http://slurl.com/secondlife/Panta%20Ta%20Ethne/220/72/23>) onde se pode apreciar a sua imponente arquitectura, elementos decorativos ou simplesmente ler sobre



Figura 8: Biblioteca de uma das ilhas que procura recriar o antigo Egito
as contradições da Bíblia ou ainda as descobertas incríveis de Sir Auster Henry Layard
ou ainda a Biblioteca da Tecnologia e Comunicações (ICT) –
<http://slurl.com/secondlife/Info%20Island/50/199/33/?title=Info%20Island>.

Outro projecto já bastante referido pelo seu impacto artístico ao nível da história da arte é a recriação da Capela Sistina (<http://slurl.com/secondlife/Vassar/165/91/24/>), por Stan Frangible, aka Steven J. Taylor, no âmbito de um projecto levado a cabo pelo Vassar

College, cuja recriação interior incluiu a combinação de mais de 200 texturas, que provocam um efeito incrivelmente real.



Figura 9: Recriação da capela Sistina

Em alguns casos, estes lugares ou exposições são concebidos com o propósito de apelar à já referida inteligência colectiva, à cognição distribuída e à co-criação. De facto, o Second Life tem a particularidade de poder tornar do domínio público e virtualmente disponível para todo o mundo determinado ambiente, para o qual todos poderão contribuir e do qual todos poderão beneficiar. Neste sentido, um bom exemplo será o *Open-Source Museum of Open-Source Art*, criado por um grupo de alunos da Universidade de Brown, cujo conceito passa por um museu totalmente do domínio público, onde qualquer pessoa pode acrescentar, modificar ou até remover o que quer que seja, inclusivamente o próprio edifício. O objectivo principal dos criadores passa por re-imaginar definições como arte, artista, museu, cultura e “open source” – um conceito intimamente ligado às comunidades online –, e tornar possível a observação da evolução de um projecto desta natureza.

Ainda no campo da arquitectura podemos fazer referência ao projecto The Port ([http://slurl.com/secondlife/The Port/72/64](http://slurl.com/secondlife/The%20Port/72/64)), constituído por uma comunidade de mais de 50 artistas e arquitectos que se dedicam a explorar criações artísticas em ambientes virtuais.

A ilha de Svarga (<http://slurl.com/secondlife/Svarga/128.0/128.0>) representa um ecossistema virtual totalmente funcional composto por plantas, flores, insectos e pássaros, que crescem e se reproduzem por si próprios num ambiente virtual com o seu próprio sistema climático. Esta recriação permite acompanhar a evolução das espécies num período de tempo, proporcionando oportunidades educativas muito interessantes para áreas como a educação ambiental, biologia e ecologia.

O facto do Second Life possuir um sistema económico que permite a conversão dos *linden dollars* (moeda do SL) em dinheiro real – em qualquer moeda em vigor –, tornam possível a implementação de comércio e de todo o tipo de negócios, bem como a criação de cenários económicos num ambiente que permite trocas económicas e prestação de serviços com riscos financeiros mais reduzidos. Por este motivo, torna-se um ambiente apelativo para todo o tipo de projectos, simulações ou experiências na área dos negócios, comércio, finanças, economia, entre muitas outras.

Depois de referidos alguns exemplos de referência e sucesso da utilização do Second Life, passamos a apresentar algumas teorias de aprendizagem relevantes para a inclusão deste tipo de ambientes 3D em contextos de ensino-aprendizagem relevantes para o nosso estudo.

2.3. Teorias de aprendizagem subjacentes à utilização dos MUVE na educação

Como já foi sendo exemplificado, os ambientes virtuais como o Second Life ambicionam tornar-se uma espécie de réplica online do mundo real, onde a vida se prolonga em ambiente virtual. O uso deste tipo de ambientes para fins educativos é um fenómeno bastante recente e em desenvolvimento que tem suscitado o interesse de estudantes, professores e educadores. O Second Life conta actualmente com mais de 1 milhão de utilizadores regulares e uma economia que ascendeu aos 567 milhões de dólares em 2009, segundo dados do Linden Lab¹⁷. De referir que, ainda segundo a mesma fonte, 55 milhões de dólares correspondem aos ganhos dos residentes durante o último ano, que se transformaram efectivamente em dinheiro real retirado do Second Life para as contas paypal dos utilizadores, a partir deste mundo paralelo usado essencialmente para convívio social, negócios e educação/formação.

Ao nível do contexto educacional, estes ambientes têm vindo a revelar-se um mundo de possibilidades ilimitadas, na medida em que não só exigem uma participação activa por parte de quem usa o avatar, como permitem a sua interacção com uma multiplicidade de pessoas e recursos, consistentes com uma geração Web 2.0 em constante desenvolvimento, mas que vão muito para além da mesma pelas suas características particulares, como sejam o carácter de imersão ou o grande ênfase ao nível das interacções sociais. Estes ambientes não só possibilitam o acesso a recursos, a disponibilização de informação de forma síncrona ou assíncrona, como também a interacção com objectos e pessoas (residentes do Second Life), o que se traduz num contexto riquíssimo de possibilidades a explorar.

¹⁷ Linden Lab: balanço da economia do Second Life no ano de 2009.
<https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2010/01/19/2009-end-of-year-second-life-economy-wrap-up-including-q4-economy-in-detail>

Atentemos então em algumas teorias directamente relacionadas com a constituição de comunidades online e com a utilização destes ambientes para fins educativos, que nos ajudarão a perceber melhor o potencial educativo de uma ferramenta como o *Second Life*.

Tendo em conta a natureza social dos indivíduos, também a aprendizagem depende em grande medida de componentes como o aspecto social e comunicacional. Retomando a ideia de que cada utilizador, através do seu avatar, é convidado a participar e interagir livremente com os demais residentes, bem como a contribuir para a evolução deste mundo paralelo pela partilha de experiências, vivências e co-construção do conhecimento, observamos já terreno fértil para o desenvolvimento da chamada aprendizagem colaborativa. Como o próprio nome indica, este conceito parte do pressuposto de que a interacção e partilha de informação entre os indivíduos concorrem efectivamente para uma aprendizagem, não apenas pela manipulação ou memorização da informação, mas antes pela modificação e construção de conhecimento a partir de diversas contribuições. Para isso, a aprendizagem colaborativa implica abordagens significativamente diferentes, na medida em que implica uma procura conjunta do conhecimento, em busca de um objectivo comum aos intervenientes. A aprendizagem colaborativa apela frequentemente ao desenvolvimento de competências mistas, envolvendo, em grande medida, a dimensão pessoal e social e seu desenvolvimento. Esta interdependência entre o pessoal e o social é vista como essencial para os processos de co-construção do conhecimento.

Segundo Kaye (1991), apud Maçada & Tijiboy (1998:4):

“...colaborar (co-laborare) significa trabalhar junto, que implica no conceito de objectivos partilhados e uma intenção explícita de somar algo – criar alguma coisa nova ou diferente através da colaboração, contrapondo-se a uma simples troca de informação ao passar instruções.”

Para as mesmas autoras, o conceito de cooperação é mais complexo, uma vez que pressupõe a interacção e a colaboração, envolvendo, entre outros aspectos, um processo de negociação constante. Segundo elas, *“Para existir cooperação deve haver interacção,*

colaboração mas também objectivos comuns, actividades e acções conjuntadas e coordenadas” (Maçada & Tijiboy, 1998:5).

Independentemente da perspectiva que se adopte, a interacção assume-se como um aspecto central na medida em que é ela que propicia a comunicação. Barab & Duffy (2000:6) acrescentam que “interaction constitutes and is constituted by all of the components—individual, content, and context.” Assim, torna-se clara a dimensão envolvente da interacção, indo ao encontro das teorias sócio-construtivistas inicialmente preconizadas por Piaget e Vygotsky. De facto, é através da interacção que os demais participantes de um grupo ou comunidade tomam consciência das diferenças e divergências, adquirindo a chamada *consciência social*. Maçada & Tijiboy (1998) defendem que esta consciência social passa pela necessidade de se ser tolerante e aprender a conviver com as diferenças entre os diferentes membros, aguçando o sentimento de pertença e consequente envolvimento e responsabilidade para a construção conjunta.

Este processo envolve, contudo, partilha e discussão de ideias, que nem sempre encontram consenso no seio da comunidade. Estas trocas, bem como os conflitos sócio-cognitivos que resultam dessas divergências, levam a uma necessidade de reflexão e resolução dos conflitos, através da confrontação de pontos de vista e descentração do pensamento. Este desequilíbrio é essencial à reestruturação do pensamento e ao acomodar de novas perspectivas, consistente com a psicologia social genética.

Bereiter (1998), apud Barab & Duffy (1998), afirma que:

“Work is collaborative and social. Meaning is a process of continual negotiation. The quality and depth of this negotiation, and understanding, can only be determined in a social environment where we can see if our understanding can accommodate the issues and views of others and see if there are points of view that we could usefully incorporate into our understanding.” (Barab & Duffy, 1998:10)

Estas perspectivas, com base no construtivismo social, centram-se na interdependência entre os processos individuais e sociais para a co-construção do

conhecimento, e concorreram para o surgimento de termos como *cognição distribuída* ou *inteligência colectiva*, centrais para o contexto no qual decorre o nosso estudo.

Para Maçada & Tijiboy (1998), a cognição distribuída é promovida quando se age de forma conjunta e coordenada, não se produzindo uma mera soma mas antes uma construção e reconstrução, portanto uma reelaboração que resulta num produto reajustado, fruto dessa partilha e colaboração. Lévy refere-se a este processo como:

“um sistema de integração, medição e regulação – uma espécie de «metamercado» integrado no espaço virtual – (que) é antes de tudo, o instrumento de avaliação cooperativa, de critérios múltiplos e distribuído pela mesma sociedade” (Lévy, 1999:65).

Dieterle & Clarke (2007) defendem que a distribuição da cognição é feita de forma social pelas experiências colaborativas de ensino-aprendizagem entre alunos ou agentes virtuais no mundo. Esta é, por isso, uma aprendizagem essencialmente social e também situada, uma vez que tanto o significado, bem como as identidades, são construídos dentro das interações. Estas construções de significados e identidades são grandemente influenciadas pelo contexto alargado onde ocorrem, e por ele constituídas (Barab & Duffy, 1998).

Assim, de uma maneira geral, podemos dizer que o princípio da cognição distribuída e a aprendizagem daí decorrente consiste num processo essencialmente social, fruto da interacção e da cooperação. O acrescentar de algo resulta da interacção que promove, muitas vezes, um processo de descentração e consequente reajuste, para o qual concorrem o contexto e todos os outros factores externos, em oposição aos factores intrínsecos do sujeito. O conhecimento é construído a partir de contribuições distintas e de várias proveniências, resultado da construção do indivíduo a partir da interacção com o mundo. Essa interacção e consequente conhecimento provêm de uma multiplicidade de contextos e contribuições que justificam os termos *distribuída*, *social* e *situacional*.

Por outro lado, a globalização da Internet e as possibilidades ilimitadas ao nível da comunicação e conhecimento global permitidas e promovidas essencialmente pelas ferramentas Web 2.0 (não fosse esse um dos seus grandes trunfos), fizeram emergir o conceito de *conectivismo*, intimamente associado a conceitos como cognição distribuída,

redes e comunidades. Esta teoria de aprendizagem preconizada por George Siemens e Stephen Downes surge no sentido de complementar e aglutinar algumas noções essenciais do behaviorismo, cognitivismo e construtivismo, que não cobriam a especificidade da era digital em que vivemos. Esta nova realidade incorpora novas formas de aprender, onde as aprendizagens informais acabam por predominar face às formais, e onde o conhecimento se forma, como vimos, a partir dos mais variados tipos de interacção. Também ao nível da construção do conhecimento se observam novos processos, fruto da integração da tecnologia e de uma interacção decorrente do contacto com os mais variados tipos de informação cada vez mais global e ilimitada. Como Siemens nos diz, o que se aprende já não é válido para um ano, mas para um mês, e o objectivo não deve ser aprender tudo sobre apenas um assunto, mas poder ter a informação necessária para se aprender e conseguir responder às necessidades que emergem a cada momento.

Segundo o conectivismo, *“Para aprender é necessário ter a capacidade de formar conexões entre fontes de informação e daí criar padrões de informação úteis”* (Siemens (2006), apud Carvalho, 2007:s/p¹⁸). Isto acontece pelo estabelecimento de relações entre nós que ligam entidades ou pedaços de informação.

“Every entity in the world is a distributed entity. (...) Every entity is composed of additional entities, and the properties of the entity in question are not all mere reflections of the smaller entities, but rather, unique properties, that come into existence because of the organization of those entities. Thus the same collection of carbon atoms may result in very soft charcoal or a very hard diamond.” (Downes, 2005:s/p.)

Assim, a aprendizagem dá-se pelo estabelecimento de conexões entre essas unidades de significado ou fontes de informação, criando padrões de informação úteis. Por outro lado, o pressuposto de que quanto mais dinâmicas e envolventes são as comunidades, mais estas progridem, também encontra noção semelhante no

¹⁸ Artigo disponível em <http://sisifo.fpce.ul.pt/?r=11&p=29> (acedido a 18/12/2009).

conectivismo. Para Siemens (2006), os nós que conseguem alcançar maior importância serão mais bem sucedidos em conseguir conexões adicionais. Estes nós (que podem ser áreas, ideias, comunidades), que se especializam e ganham reconhecimento pela sua especialização, têm maiores probabilidades de reconhecimento, resultando assim na disseminação cruzada de comunidades de aprendizagem.

Como é óbvio, estas noções acarretam um grande impacto no que diz respeito aos contextos em que se aprende, à forma como se aprende e às ferramentas subjacentes a esse processo. Tendo em conta as teorias aqui sucintamente abordadas, passemos então a reflectir sobre o contexto de aprendizagem nas escolas actuais e o potencial da utilização de uma ferramenta como o *Second Life* no contexto de sala de aula.

2.4. *Second Life* e o ensino das Línguas: potencialidades face ao contexto educativo Português

As teorias enunciadas sucintamente no ponto anterior abrem uma perspectiva em ruptura com o panorama actual de ensino. O facto de a aprendizagem não consistir mais num processo interno mas antes num processo “partilhado”, assistido, ou pelo menos, despoletado pela interacção com tudo o que rodeia e afecta o indivíduo, passando por um processo com uma grande componente social, ainda não encontrou projecção na escola. O facto das aprendizagens não se cingirem apenas ao contexto formal e, cada vez mais, serem mais abrangentes e significativas nos contextos informais, ainda não conseguiu rentabilizar-se no contexto educativo. A atitude exigida aos diferentes intervenientes, desde o papel activo do aluno ao papel do professor, fruto desta mudança de perspectivas, exige novas abordagens e um novo desenho das actividades. Por consequência, exige-se a integração de todo um leque das mais variadas ferramentas, muitas delas já parte do quotidiano de alunos e professores mas, especialmente nos referidos contextos informais. Quando devidamente integradas nas práticas em sala de aula, este tipo de ferramentas contribui não só para a perspectiva de que não há momentos específicos para se aprender, mas também para a noção de que as ferramentas que o permitem não estão limitadas a uma utilização formal exclusiva à sala

de aula, ou informal nos tempos livres, mas antes que concorrem para uma aprendizagem constante, que se complementa nos mais variados contextos, promovendo assim o desenvolvimento de competências relevantes e a integração de novas práticas que formarão para a era digital.

A escola tem tido alguma dificuldade em reconhecer estas necessidades mas, mais ainda, de se adaptar e incorporar novas práticas, papéis, abordagens e ferramentas. Esta dificuldade advém da grande cisão entre os dois grandes paradigmas que, segundo Fellers (1996), apud Maçada & Tijiboy (1998), têm vindo a nortear o funcionamento da escola e as abordagens ao nível do processo de ensino-aprendizagem. Senão, atentemos na seguinte tabela:

Tabela 1: Paradigma Antigo x Paradigma Novo (Fellers (1996), apud Maçada & Tijiboy (1998:2))

	Paradigma antigo (Era industrial)	Paradigma novo (Era digital/ da informação)
Conhecimento	Transmissão do professor para o aluno	Construção colectiva pelos estudantes e professor
Estudantes	Passivos, “caixas vazias a serem” preenchidas pelo conhecimento do professor. Recebem ordens	Ativos, construtores, descobridores, transformadores do conhecimento
Objectivo do professor	Classificar e seleccionar os alunos	Desenvolver os talentos dos alunos
Relações	Impessoal entre estudantes e entre professor e alunos	Pessoal entre os estudantes e entre professor e estudantes
Contexto	Aprendizagem competitiva, individualista. Informação limitada.	Aprendizagem cooperativa e equipas cooperativas de professores. Infinidade de informação.
Concepção de educador (pressupostos)	Qualquer um pode ensinar	Ensinar é complexo e requer considerável formação

Para além das diferentes posturas que esta evolução exige ao nível dos papéis ou das práticas, há ainda a contemplar o aspecto da formação adequada e orientações no sentido de integrar efectivamente ferramentas que permitam esse contexto de *aprendizagem cooperativa* de forma a podermos tirar partido da *infinidade de informação* existente. Estas questões passam também pela forma como se olham as TIC e ainda pela dificuldade de integrar ferramentas adequadas nas práticas, consonantes com estas novas necessidades dos intervenientes.

O já referido relatório de 2008 do Ministério da Educação sobre a *Modernização tecnológica do ensino em Portugal*¹⁹ aponta como principais barreiras à modernização tecnológica não só as insuficiências ao nível do acesso (equipamentos e Internet), qualificações e competências dos docentes, mas também a baixa utilização de conteúdos e de aplicações, em especial em contexto de sala de aula.

Apesar disso, assiste-se a uma tendência de desenvolvimento e promoção de plataformas colaborativas de interacção e partilha de conhecimento. Uma das prioridades é garantir que é explorado todo o potencial catalisador de modernização tecnológica das plataformas de conhecimento virtuais. As mais utilizadas são, contudo, plataformas de apoio à aprendizagem e de apoio à publicação, organização e partilha de conteúdos. O principal problema é que estas são usadas essencialmente “como canal de interacção e comunicação entre agentes e como canal de distribuição de material de aula, i.e., [...] usada[s] como um novo canal para as práticas de ensino tradicionais”²⁰.

No que toca aos alunos, observa-se um desajustamento do currículo TIC às necessidades actuais. Por outro lado, há ainda a questão da integração e promoção do uso das TIC transversalmente a todas as disciplinas, de forma a podermos preparar os cidadãos para a Sociedade da Informação e do Conhecimento.

Para além destes aspectos, também ao nível das práticas pedagógicas é importante o uso de ferramentas que ajudem à sua alteração e adequação, motivando práticas de ensino mais interactivas, construtivistas e fomentando a criação da cultura de aprendizagem ao longo da vida.

A necessidade de inovar, de apelar à criatividade e, por outro lado, a resistência à mudança e o receio de cair na novidade sem produtividade, sem transmitir a percepção

¹⁹ Ministério da Educação (2008). *Modernização tecnológica do ensino em Portugal. Estudo de Diagnóstico*. Gabinete de Estatística e Planeamento da Educação. Lisboa: Editorial do Ministério da Educação disponível em <http://www.pte.gov.pt/pte/PT/Biblioteca/Publica%C3%A7%C3%B5es/index.htm> a 29/11/2009.

²⁰ Idem.

de validade do trabalho, são, também, preocupações recorrentes dos professores e formadores.

De facto, para além das novas formas de aprender, há também a exigência de novos papéis, de novas posturas, de novos designs e de novas ferramentas. À luz de algumas das teorias já enunciadas é fácil distinguir uma grande cisão entre o que se verifica e o que é preconizado pelas mesmas, tendo em conta o panorama actual da nossa sociedade que se pretende espelhada na forma de ensinar. Atentemos em algumas diferenças essenciais entre as perspectivas cognitivistas, construtivistas e conectivistas, que se mostram especialmente relevantes para o contexto educativo e para a inclusão de novas práticas:

Tabela 2: Teorias da Aprendizagem. George Siemens (2006:36).

Propriedades Como ocorre a aprendizagem?	Behaviorismo Caixa negra – enfoque no comportamento observável	Cognitivismo Estruturado, computacional	Construtivismo Social, sentido construído por cada aprendente (pessoal).	Conectivismo Distribuído numa rede, social, tecnologicamente potenciado, reconhecer e interpretar padrões.
Factores de influência	Natureza da recompensa, punição, estímulos.	Esquemas (<i>schema</i>) existentes, experiências prévias.	Empenhamento (<i>engagement</i>), participação, social, cultural.	Diversidade da rede.
Qual é o papel da memória	A memória é o inculcar (<i>hardwiring</i>) de experiências repetidas — onde a recompensa e a punição são mais influentes.	Codificação, armazenamento, recuperação (<i>retrieval</i>).	Conhecimento prévio remisturado para o contexto actual.	Padrões adaptativos, representativos do estado actual, existente nas redes.
Como ocorre a transferência?	Estímulo, resposta.	Duplicação dos constructos de conhecimento de quem sabe (<i>"knower"</i>).	Socialização.	Conexão (adição) com nós (<i>nodes</i>).
Tipos de aprendizagem melhor explicados	Aprendizagem baseada em tarefas.	Raciocínio, objectivos claros, resolução de problemas.	Social, vaga (<i>"mal definida"</i>)	Aprendizagem complexa, núcleo que muda rapidamente, diversas fontes de conhecimento.

Por outro lado, também as abordagens devem espelhar esta nova realidade e multiplicidade de recursos, consistentes com as mais variadas formas de aprender.

As teorias que defendem o uso de vários tipos de media e de interacção conjugados encontram nas novas ferramentas Web 2.0 e Web 3.0 exemplos cada vez mais consistentes com estas perspectivas. Pantelidis (1995), apud Pita (2009:34), refere

as seguintes mais-valias na utilização de ambientes virtuais como o que pretendemos estudar:

- *A maior motivação dos utilizadores;*
- *O poder de ilustração da Realidade Virtual é muito maior do que outras tecnologias educativas;*
- *A acessibilidade;*
- *As potencialidades de exploração;*
- *O respeito pelos tempos de aprendizagem de cada aluno;*
- *A interacção e participação activa do estudante.*

A mesma autora acrescenta ainda que a integração de novas ferramentas, onde se incluem os ambientes virtuais, pode revelar-se uma mais valia para o sistema escolar, na medida em que integram a comunicação, o prazer e a interacção, conceitos fundamentais para a motivação dos alunos. Bittencourt & Giraffa (2003) acrescentam que estes podem ser valiosos, desde que projectados e explorados com uma abordagem construtivista.

São vários os exemplos semelhantes ao *Second Life* utilizados com o principal objectivo de promover aprendizagens. O caso específico do projecto *River City*, desenvolvido no *ActiveWorlds*, também ele um MUVE, destina-se à aprendizagem da investigação científica e desenvolvimento de competências do Século XXI em alunos, na área das ciências, em níveis intermédios. Para além de envolver disponibilização de conteúdos de vários tipos, inclui também simulações interactivas que ajudam os alunos a aprender e definir estratégias para investigarem determinadas questões. Apesar de se assemelhar a um jogo de vídeo, como acontece com muitos MUVE, inclui conteúdos cuja principal finalidade é a de promover aprendizagens consistentes com os parâmetros previstos por órgãos nacionais de referência para a educação em ciência e tecnologia.

No que diz respeito à utilização deste tipo de ferramentas para aprendizagem de uma língua, o aspecto social é o elemento central para a validação da utilização de MUVE na aprendizagem de uma língua estrangeira. O contexto de imersão dá a possibilidade de ir muito além da simples tradução de uma expressão, permitindo, frequentemente, a sua

concretização ou aplicação num contexto real, comum aos intervenientes. De facto, também as orientações do Quadro Europeu Comum de Referência para o ensino das Línguas se mostram consistentes com as abordagens permitidas por este tipo de ambientes: *“Para que haja desenvolvimento linguístico, para além da exposição à informação (input) compreensível, é necessária uma participação activa na interacção comunicativa”* (QECR, 2001:196).

De acordo com os estudos consultados para a elaboração deste documento de referência para a aprendizagem das Línguas estrangeiras, é defendido que os aprendentes não só necessitam de informação (*input*) linguística inteligível, substancial e contextualizada, bem como de oportunidades de utilização interactiva da língua. Acreditam, assim, que a

aprendizagem é facilitada, especialmente em situações artificiais de sala de aula, pela combinação da aprendizagem consciente e de bastante prática, de forma a reduzir ou a eliminar a atenção consciente que se presta tanto às capacidades físicas de nível elementar da oralidade e da escrita como à correcção sintáctica e morfológica, libertando, deste modo, o espírito para estratégias de comunicação de nível mais elevado (QECR, 2001:197).

Por estes motivos, o Second Life é usado por um número cada vez mais crescente de professores de língua estrangeira, não só para conduzir ou levar a cabo sessões de aprendizagem, mas essencialmente para propiciar momentos de interacção com falantes nativos (e não nativos) da língua e momentos de imersão em réplicas dos contextos culturais da língua de destino. O carácter de imersão ganha especial importância na medida em que este ambiente 3D de *metaverse* permite a criação de cenários específicos e a interacção dos avatares com os restantes residentes. A comunicação síncrona por voz também já está disponível, abrindo possibilidades para o desenvolvimento de competências de comunicação ao nível da oralidade. A interacção com objectos frequentemente animados, de onde, não raro, surgem quizes ou outro tipo de desafios, apela constantemente à resposta do aprendente. Daqui decorre também outro aspecto

central que caracteriza e faz do Second Life um ambiente propício à aprendizagem – a liberdade do aprendente para explorar e interagir, neste caso particular, com algumas restrições, tendo em conta a idade dos participantes, mas que permite a possibilidade de colocar o aluno no centro de todo o processo com um papel activo no mesmo. Mais ainda, a possibilidade de integrar recursos, diversificando actividades e processos, permite ainda o prolongamento de tarefas do mundo real para o Second Life e vice-versa, reforçando a ideia de continuidade dos dois mundos e, consequentemente, a continuidade e transversalidade das aprendizagens daí decorrentes.

Ainda que a proliferar, o ensino de Línguas no Second Life é algo recente mas, apesar disso, conta já com alguns locais preparados especificamente para o efeito. Há a destacar o *LanguageLab*, disponível no SL desde Janeiro de 2008, a *AvatarLanguages*, online desde Agosto de 2007, a *English Village* (<http://slurl.com/secondlife/English%20Village/140/138/24>), desde Janeiro de 2007, ou a sua vizinha Cypris Village, especialmente vocacionada para a utilização da comunicação em Inglês por voz. Estes caracterizam-se por lugares preparados para explorar a aprendizagem e ensino de línguas, onde se criaram comunidades de professores e alunos, ou ainda de voluntários, como é o caso da Cypris Village, e onde podemos encontrar bancos de recursos variados, disponíveis para os membros destas comunidades. Uma característica particular da English Village, de entre os muitos recursos que disponibiliza, é o facto de permitir uma variedade de “panos de fundo” que podem ser alterados com apenas um click, providenciando uma grande variedade de cenários como um restaurante, uma paragem de autocarro, uma cena num hospital, um centro comercial ou uma estação dos correios, que podem ser explorados em diversas actividades de role-play. Segundo Howard Vickers²¹, director da AvatarLanguages:

²¹ Avatar Languages (press release) Second Life Education Gets Real: New Methods in Language Teaching Combine Virtual Worlds with Real Life, disponível em http://www.avatarlanguages.com/pressreleases/pr3_en.php a 20 de Junho de 2008.

*“Experiências desta natureza espelham a forma como usamos a língua em situações sociais e de trabalho. São mais naturais, comunicativas, impregnadas e eficazes, com uma relação directa com o que necessitamos na vida real, e por isso, aquilo que os estudantes de língua procuram cada vez mais”.*²²

Referido pela mesma fonte, segundo Daniel Farcas, Pró-reitor na UNIACC (Universidade no Chile) e co-autor do livro *Geração Net: choque cultural na sala de aula*, *“O Second Life permite um reforço de algumas competências de comunicação que os alunos talvez não desenvolveriam na vida real”*²³, uma vez que este surge como uma actividade social que propicia uma variedade de estilos de comunicação, diversificando, por isso, a exposição dos aprendentes e as aprendizagens daí decorrentes. Consequentemente, privilegia também o desenvolvimento de competências comunicativas em contextos reais, que não seriam tão comuns numa sala de aula. Por outro lado, ainda segundo Howard Vickers²⁴, os educadores são da opinião de que o ensino em mundos virtuais como o Second Life é mais eficiente quando combinado com actividades na vida real.

Embora a visita a estes locais esteja aberta a todos, apenas os membros das respectivas comunidades têm acesso total a todos os recursos, frequentemente dependente de uma inscrição que envolve algum tipo de pagamento para que possam usufruir de total acesso. A contrastar, surge a ilha *“Second Life English”*, bastante recente e ainda em construção, embora já com uma grande diversidade de recursos disponíveis, desenvolvida por um dos criadores da *“English Village”*. Esta destaca-se pelo princípio da livre troca de experiências e contribuição dos residentes, apelando, portanto, ao contributo de professores e alunos e à utilização do espaço para promoção do ensino e

²² Ibidem.

²³ Ibidem

²⁴ Ibidem

aprendizagem da Língua Inglesa, de forma gratuita e sem fins lucrativos. Um bom exemplo será a Cypris Island²⁵ <http://slurl.com/secondlife/Cypris%20Village/>, uma comunidade de falantes de Inglês como língua estrangeira sem fins lucrativos que tem como principal objectivo a promoção de um ambiente divertido, interessante e, ao mesmo tempo, seguro para a prática e aprendizagem da Língua Inglesa. Conta com uma comunidade constituída por mais de 350 membros, entre professores, alunos ou pessoas interessadas simplesmente em falar a língua Inglesa com pessoas de todo o mundo.

Para além destes, há ainda outros locais que, embora não tenham sido concebidos com a finalidade específica de promoverem a aprendizagem de uma língua estrangeira, se revestem de grande riqueza e diversidade cultural, aspectos não menos importantes para o fim que se pretende. Locais como a réplica das cidades de Londres, Dublin ou Roma, permitem uma viagem de metro e uma visita ao Big Ben, uma ida a um pub irlandês ou ainda a visita à Capela Sistina, revelando-se recursos privilegiados para o desenvolvimento de competências socioculturais e mote para exploração de questões multiculturais por excelência.

Neste sentido, a diluição de restrições geográficas e o carácter de imersão deste ambiente afiguram-se como factores potenciadores de um espaço rico e fértil para a aprendizagem do Inglês como língua estrangeira, seja através da interacção com outros falantes e o desenvolvimento de competências linguísticas e estratégicas para a comunicação, seja através da visita a lugares significativos ao nível da cultura de países falantes de Inglês.

No que diz respeito às motivações pessoais, este tema afigura-se de extremo interesse, não só pelo factor da motivação que acreditamos ser indispensável a uma aprendizagem profícua, mas tal como Kolby Granville, uma professora de TEFL, tão bem explica:

²⁵ Mais informação em <http://cypris.ning.com/page/about-1> (acedido a 19 de Novembro de 2009).

“...much of learning (and language in particular) is tied to motivation. You remember what you NEED, not what you are taught. Which, to nobody's surprise, is a large part of why you learn languages faster in a foreign country than in a classroom in your home country. Yes, the continual exposure to another language in another country helps, but ever more so, the need to remember is so important. You need food. You need to find the restroom. You need directions. (...)”²⁶

Por outro lado, este tipo de contexto de aprendizagem pode efectivamente ser uma mais-valia pela possibilidade de ultrapassar barreiras geográficas e ter acesso a réplicas de lugares nem sempre tão fáceis de conhecer ou visitar. Mais ainda, como já foi sendo referido, há o aspecto importante de permitir uma imersão em contextos de comunicação reais e bastante mais próximos da realidade do que os possíveis em contexto de sala de aula, através de um livro ou material multimédia, e a possibilidade de prolongar e rentabilizar essas aprendizagens na vida real.

Assim, partindo do enquadramento teórico sobre o estado da arte e as principais teorias na base desta investigação, passamos então a apresentar, no capítulo que se segue, o contexto e as principais opções metodológicas para o presente estudo.

²⁶ Terra Nova – Using Second Life to Teach English as a Second Language
em http://terranova.blogs.com/terra_nova/2008/03/using-second-li.html#more (acedido a 19 de Junho de 2008)

CAPÍTULO III – METODOLOGIA

3.1. Contexto do estudo

Como já foi referido, a presente investigação surgiu no âmbito do curso de Mestrado em Multimédia em Educação, da Universidade de Aveiro, após identificada a necessidade de se proceder a estudos que contribuam com informação útil e orientações sobre a inclusão de ferramentas como o Second Life nas actuais práticas de ensino. Tendo em conta esta necessidade, bem como o potencial associado à utilização do Second Life para a aprendizagem em geral, e mais ainda, para a aprendizagem do Inglês como Língua Estrangeira, este estudo incidiu na leccionação de uma unidade didáctica – sobre a temática *ambiente* –, constante do programa de uma turma de Inglês do 11º ano. Este estudo foi levado a cabo no primeiro período do ano lectivo de 2009/2010, numa turma da área de desporto de uma escola pública do distrito de Aveiro.

3.2. Natureza do estudo e opções metodológicas

O actual panorama, no que diz respeito à necessidade de integração de novas ferramentas tecnológicas nas práticas de leccionação e, com elas, novas abordagens consonantes com a actual sociedade e os novos paradigmas de aprendizagem, levanta a necessidade de estudar a forma como uma ferramenta desta natureza pode afectar o envolvimento dos alunos na realização das tarefas e as suas aprendizagens. Tendo-se identificado a necessidade, não só de dinamizar as práticas mas, também, de recorrer a abordagens mais interactivas e motivadoras e, assim, tentar combater a passividade e desmotivação de alguns alunos, procurou escolher-se para o nosso estudo uma turma que apresentasse características consistentes com as descritas anteriormente e que pudesse também vir a beneficiar da experiência ao nível das aprendizagens realizadas. Assim, de entre os principais objectivos e finalidades que nortearam esta investigação, destacam-se a necessidade de compreender como se pode tirar partido da integração de

uma ferramenta como o Second Life nas práticas de leccionação da unidade temática escolhida, bem como analisar a contribuição que a sua utilização poderá ter para a motivação e desenvolvimento de competências dos alunos ao nível da comunicação em Língua Inglesa.

Tendo em conta estes objectivos e as especificidades do contexto de investigação, a metodologia adoptada foi o estudo de caso, na medida em que se debruça “deliberadamente sobre uma situação específica que se supõe ser única em muitos aspectos, procurando descobrir o que há nela de mais essencial e característico” (Ponte, 1994: 2). A esta decisão acresce o facto de, tal como defendem Matos & Carreira (1994), o fenómeno de estudo não se poder isolar do seu contexto, sendo, por isso, um meio de investigar fenómenos imersos em unidades sociais complexas, compostas por múltiplos elementos vitais para a compreensão desse fenómeno. É o caso de qualquer turma, devido às especificidades, quer dos intervenientes, quer do contexto em que se situa, que lhes são inerentes.

Neste caso, contudo, este é um estudo com uma perspectiva de investigação-acção, uma vez que se procedeu à concepção e implementação de um conjunto de aulas de maneira a observar e compreender o desenrolar das intervenções para então procurar algumas justificações para o desenlace e resultados obtidos, e assim, propor orientações e novas questões.

Nas considerações finais de um estudo meta-analítico das investigações já realizadas envolvendo ferramentas Web 2.0 e software com uma forte componente social, Coutinho (2008) aponta como necessidade a realização de mais estudos nesta área, visando especialmente wikis, social bookmarking, software social, entre outros, chamando a atenção para a importância do recurso “a modelos metodológicos diversificados dentro dos quadros da investigação quantitativa e/ou qualitativa que impliquem a utilização de mais do que uma técnica para a recolha de dados e o consequente recurso a processos de triangulação de resultados que conferem maior credibilidade aos estudos empíricos” (2008:14).

Tendo em atenção estes aspectos, os procedimentos metodológicos adoptados para a recolha de informação deste estudo consistiram numa modalidade mista que incluiu

dados de natureza qualitativa e quantitativa resultantes da observação directa de todas as sessões, da recolha dos registos de conversação dos alunos, do preenchimento de fichas/diários de expedição, da resposta regular a inquéritos por questionário e ainda inquéritos por entrevista realizados quer a alunos, quer à professora da turma.

De uma maneira geral, espera-se que o produto deste estudo ajude a caminhar para uma inclusão e utilização cada vez mais profícua deste tipo de ferramentas, e assim, esbater o desfasamento entre as recentes teorias de aprendizagem e as práticas comumente observadas nas nossas escolas. Num fim último, o surgimento de outras hipóteses de trabalho ou, de forma mais concreta, a reformulação de aspectos específicos das intervenções didácticas como, por exemplo, o tipo de actividades propostas no Second Life, poderão resultar em contribuições enriquecedoras quer para profissionais que desejem colocar em prática actividades desta natureza, como também para estudos futuros.

3.3. Intervenientes e colaboração no estudo

3.3.1. Caracterização da turma

O presente estudo foi levado a cabo numa turma de Inglês do 11º ano da área de Desporto de uma escola pública do distrito de Aveiro, constituída por 19 alunos, com idades compreendidas entre os 15 e 21 anos, com uma média de idades de 18 anos.

O conselho de turma refere-se a estes alunos como desinteressados e desmotivados para o estudo da generalidade das disciplinas referentes à componente geral. Os alunos apresentam, de uma maneira geral, deficiências, por vezes graves, ao nível das atitudes e valores. A professora de Inglês, que os acompanha desde o ano lectivo anterior, considera que estes alunos evoluíram significativamente no domínio das atitudes e valores, ainda que continuem a registar comportamentos desajustados, quer ao contexto de sala de aula, quer ao nível de ensino em que se encontram. Os alunos apresentam, na generalidade, grandes dificuldades ao nível da expressão, quer escrita, quer oral, em Língua Inglesa e pouca motivação e empenho, tanto na realização de tarefas, como em relação ao estudo em geral.

No que diz respeito à sua participação neste estudo, a mesma consistiu na resolução de tarefas que combinavam actividades no Second Life com actividades complementares sem a utilização da ferramenta. Devido a limitações ao nível da tecnologia disponível à data na escola, os alunos trabalharam, durante este estudo, em grupos de 4 alunos, quer por computador, quando o tipo de actividade exigia a sua utilização, quer na resolução de tarefas complementares sem utilização do mesmo.

3.3.2. Outros intervenientes

Para além dos elementos da turma, a professora responsável pela leccionação da disciplina de Inglês foi também participante activa neste estudo, quer ao longo da preparação das intervenções, quer ao nível da dinamização das actividades propostas, sempre que os seus conhecimentos sobre a utilização da ferramenta o permitiam.

No que diz respeito à participação da investigadora, esta foi também participante enquanto dinamizadora e orientadora no desempenho das tarefas propostas, complementando com esclarecimentos e ajuda ao nível de questões técnicas respeitantes à utilização da ferramenta na concretização de determinadas tarefas.

3.4. Intervenções

As intervenções na turma consistiram em 8 sessões consecutivas, de 90 minutos cada, duas vezes por semana, entre meados do mês de Outubro e meados do mês de Novembro. Estas sessões incluíram a apresentação do Second Life, a contextualização do projecto de investigação, o período de familiarização dos alunos com a ferramenta e a resolução das actividades propostas no Second Life, bem como a criação de um projecto final, como sistematização das intervenções e pesquisas realizadas.

3.5. Plano de Acção

Tendo em conta os objectivos e finalidades traçados para esta investigação, a planificação do plano de acção consistiu em quatro fases: A definição das questões, objectivos e finalidades face aos problemas identificados; a concepção de um plano de intervenções de acordo com os objectivos traçados; a definição das técnicas de recolha de dados e criação dos instrumentos a utilizar para essa mesma recolha; por fim, o tratamento dos dados recolhidos de maneira a permitir a comparação, cruzamento dos mesmos entre as várias fontes e consequente análise. No que diz respeito aos objectivos e finalidades do estudo, estes foram já apresentados no capítulo I da presente dissertação:

- Compreender como a utilização do Second Life pode contribuir para a motivação dos alunos e influenciar positivamente a aprendizagem de uma temática.
- Compreender como a utilização deste ambiente pode contribuir para o desenvolvimento das competências previstas, em especial ao nível da competência comunicativa e da competência linguística.
- Analisar o impacto do uso de um avatar na motivação para a comunicação em língua Inglesa, nomeadamente no que diz respeito à vontade de interagir e de utilizar a língua Inglesa para comunicar.
- Inferir as tipologias de actividades no Second Life que poderão ter mais perspectivas de sucesso no que diz respeito às aprendizagens dos alunos.
- Identificar as dificuldades de utilização do Second Life neste contexto de aprendizagem e delinear formas possíveis de as ultrapassar.

No que diz respeito à preparação das intervenções (c.f. Mapa das intervenções abaixo), estas incluíram a planificação de actividades que contemplassem quer o desenvolvimento do léxico, quer o desenvolvimento da competência pragmática. Procurou-se que a tipologia de actividades fosse diversificada de maneira a poder-se observar a receptividade dos alunos face ao tipo de actividade, procurando compreender de que maneira a utilização do Second Life poderia afectar a sua

motivação/envolvimento, dificuldades de concretização e prossecução dos objectivos para cada actividade proposta. Por outro lado, procurou-se compreender de que forma foram encaradas estas actividades e qual a relevância atribuída pelos alunos a este tipo de abordagens para o estudo de uma unidade temática, à partida, pouco motivadora.

Tabela 3: Mapa das intervenções

Sessão 1 – Apresentação do SL	Sessão 2 – Exploração local cultural (Familiarização com SL)		Sessão 3 – Introdução tema (“Environment”)		Sessão 4 – Exploração ambiental SL	
(1 aula 90 min)	(2 aulas – 90min cada)		(2 aulas – 90 min cada)		(1 aula – 90 min)	
Apresentação do SL Edição do avatar	Exploração de um local cultural à escolha Objectivo: Familiarização com o avatar, principais comandos do SL Primeira actividade de exploração e interacção com recursos Feedback e partilha com os colegas	QUESTIONÁRIO 1	Introdução do tema “o ambiente” Recurso ao SL para partilha dos resultados da pesquisa sobre o vocabulário trabalhado Exercícios de consolidação de vocabulário no SL	QUESTIONÁRIO 2	Exploração dos seguintes locais alusivos à sustentabilidade ambiental: Etopia Eco-Village Etopia Island Centre for water Studies One Climate Island Friends of the Earth Scotland	QUESTIONÁRIO 3

Sessão 5 – Pesquisa Web		Sessão 6 – Questões aos residentes		Sessão 7 – Alert board		Sessão 8 – Cimeira com Ministro		
(1 aula – 90min)		(1 aula – 90min)		(2 aulas – 90 min cada)		(1 aula – 90 min)		
Pesquisa Web: complementar pesquisa do SL	QUESTIONÁRIO 4	Complementar pesquisa no espaço alusivo à sustentabilidade ambiental e a pesquisa Web. Elaborar questões complementares a colocar aos residentes de forma a recolher perspectivas sobre as questões ambientais ou problemas/soluções.	QUESTIONÁRIO 5	Elaborar “alert board” sobre o tema escolhido Produto das pesquisas (SL e Web) e opiniões recolhidas junto dos residentes. Função de alerta e apelo a maior consciencialização para a protecção ambiental	QUESTIONÁRIO 6	Sessão de sistematização e partilha de opiniões sobre problemas ambientais e soluções possíveis.	QUESTIONÁRIO 7	QUESTIONÁRIO 8 – FINAL

Partindo então dos já referidos objectivos e finalidades, e de maneira a orientar a observação e a recolha da informação, foram estabelecidas as seguintes unidades de análise, que orientaram ainda a construção dos instrumentos de recolha dos dados:

- Motivação para realização das actividades
- Envolvimento dos alunos nas actividades
- Produtividade das tarefas

- Motivação para a utilização da Língua Inglesa para comunicar
- Utilização da Língua Inglesa para comunicar
- Contribuição do SL para o desenvolvimento de competências comunicativas em Língua Inglesa, de modo mais particular ao nível da:
 - competência linguística, com especial enfoque no aspecto lexical
 - competência pragmática, com especial enfoque no aspecto funcional
- Pontencialidades e limitações da utilização do Second Life para a realização de tarefas em contexto de sala de aula

Tendo em conta a motivação que este tipo de ferramentas tende a despertar junto dos alunos, frequentemente referida por professores e autores de estudos realizados neste âmbito e, mais ainda, tendo em conta que este seria um dos aspectos a melhorar junto da turma em questão, foi também um dos que se procurou explorar e observar durante estas intervenções. O envolvimento na realização das tarefas, intimamente ligado à motivação dos alunos, seja ela intrínseca ou extrínseca, afigura-se também como um aspecto importante, não só pelo facto de ser algo pouco frequentemente observado nesta turma, mas também por permitir estabelecer algum tipo de relação com o tipo de actividade ou tipo de abordagem levada a cabo durante a exploração da temática. Observar e recolher informação sobre o envolvimento dos alunos nas actividades e eventuais justificações afigura-se-nos como um aspecto relevante, ainda mais, quando confrontado com outras perspectivas de análise complementares. Neste sentido, considerou-se importante atentarmos ainda no desempenho dos alunos e na forma como determinada tarefa era aceite e efectivamente levada a cabo pelos mesmos, no sentido de atingir os objectivos propostos. Observar e compreender as possíveis dificuldades na prossecução dos objectivos para cada actividade permitirá recolher informação relevante sobre as actividades mais interessantes do ponto de vista dos alunos e porquê, e ainda apontar justificações para a forma como estas terão resultado, face à rentabilização dos recursos do Second Life e a inclusão da ferramenta em contexto de sala de aula para a prossecução dos objectivos propostos. Pretende-se que a observação deste aspecto

específico contribua também para a orientar na concepção de actividades com recurso ao Second Life.

Outra das unidades de análise contemplada foi a utilização da Língua Inglesa para comunicar e a motivação para a sua utilização, na medida em que importa analisar não só se os alunos se sentiram e mostraram mais motivados para a utilização da Língua Inglesa para comunicar mas também se essa motivação, a existir, resultou efectivamente numa maior utilização da mesma e porquê. Ainda relacionado com este aspecto, procurou-se observar e recolher informação sobre a forma como estas aulas com recurso ao Second Life poderão ter afectado competências específicas como o aspecto lexical dentro da competência comunicativa ou o aspecto funcional da língua dentro da competência pragmática, dois aspectos que se procurava desenvolver e que, tendo em conta as características da ferramenta, se esperava mais facilitados.

Por fim, as intervenções levadas a cabo com o Second Life tinham como objectivo a recolha de informação sobre potencialidades e limitações da sua integração num contexto de sala de aula, quer ao nível técnico, quer ao nível da adaptação e aceitação dos alunos, quer ainda ao nível da sua implementação por parte do professor.

3.6. Técnicas de recolha adoptadas

No que diz respeito à recolha de dados neste estudo e tendo em conta a metodologia adoptada optou-se por uma abordagem mista, ainda que com maior peso da componente qualitativa. A recolha de dados incluiu também dados de natureza quantitativa, essencialmente provenientes dos inquéritos por questionário, referentes a cada sessão. De uma maneira geral, esperava-se que os dados quantitativos resultantes dos inquéritos por questionário à turma pudessem fornecer uma perspectiva respeitante às opiniões e posicionamento dos alunos face aos vários aspectos contemplados, ilustrando, de maneira geral, o posicionamento dos intervenientes face não só às experiências realizadas, e também em relação ao progresso ao longo das intervenções. Para além dos inquéritos por questionário procedeu-se ainda ao inquérito por entrevista, tanto a alunos como à professora da turma, no final das intervenções. No caso das

entrevistas aos alunos, consistiram em entrevistas semi-estruturadas, cujo principal objectivo consistiu na recolha de informação mais específica que pudesse explicar ou justificar alguns aspectos particulares observados, bem como fornecer uma perspectiva complementar aos inquéritos por questionário, face às unidades de análise estabelecidas.

Para além das entrevistas, foram ainda considerados os dados de dois diários de expedição, com itens prévios que os alunos deveriam comentar, bem como os registos de conversação dos alunos no Second Life. Com base nestes registos pretende-se analisar o possível impacto, quer da recolha de informação quer da interacção com residentes, fruto das expedições realizadas. Por outro lado, pretendeu-se ainda analisar se os momentos de conversação incluíram situações propícias ao desenvolvimento da competência comunicativa em Língua Inglesa. Para além destes elementos, foram ainda recolhidos, pela observadora, dados resultantes da observação directa do decorrer das implementações, dados esses que fornecem informação essencialmente ao nível do empenho, motivação e envolvimento dos alunos no trabalho, bem como alguns problemas e dificuldades sentidas. Também ao nível das actividades desenvolvidas, pretende-se que este estudo possa fornecer informação importante que contribua para orientar a concepção de actividades futuras. Por fim, também foi considerado o produto dos trabalhos realizados, bem como o projecto final, em especial no que diz respeito ao feedback sobre a forma como os alunos realizaram e integraram a informação proveniente das várias pesquisas efectuadas.

3.7. Procedimentos adoptados para a recolha de dados

3.7.1. Inquérito por questionário

A recolha de dados iniciou-se na primeira sessão pelo inquérito inicial aos alunos, este com uma finalidade um pouco diferente dos seguintes, uma vez que visava as suas expectativas, procurando ainda apurar contactos prévios com a ferramenta em estudo.

No caso dos questionários, realizaram-se em quase todas as aulas, exceptuando aquelas que se prolongaram para um segundo momento, sendo o questionário preenchido no final. Ao todo, foram realizados 8 questionários, cada um deles no final de cada sessão. Estes foram construídos com recurso ao SurveyMonkey.com, uma ferramenta *open source*, disponível online, o que permitiu que os alunos fizessem o seu preenchimento online, a partir dos computadores de trabalho e dos computadores da investigadora, tornando imediatamente disponível a informação relativa ao tratamento estatístico, assim que estes eram concluídos. Os questionários incluíram uma tipologia de questões essencialmente fechadas e de escolha múltipla sobre as unidades de análise contempladas. A escala utilizada foi, inicialmente, a típica escala de 5 opções mas, após o primeiro questionário, de modo a evitar um posicionamento maioritariamente intermédio, reconfigurou-se a escala para uma semelhante, mas de seis níveis diferentes de classificação. Apesar de estes questionários incluírem questões maioritariamente fechadas, todos incluíram ainda um número de questões do tipo aberto, com o fim de recolher opiniões e permitir a possibilidade aos alunos de referirem outras opções não contempladas no questionário. Outra preocupação prendeu-se com o facto de repetir regularmente questões relativas a algumas das unidades de análise, em especial no que diz respeito à motivação, à utilização da Língua Inglesa para comunicar ou ainda relativamente aos problemas identificados, de maneira a podermos observar em que sentido foram evoluindo estes aspectos ao longo do estudo.

De assinalar que houve um número considerável de faltas na turma, o que fez com que o elenco de participantes não tivesse sempre a mesma composição, havendo por isso números totais de alunos participantes discrepantes nos vários momentos.

3.7.2. Observação das intervenções

No caso do registo de observação das intervenções, este foi constante ao longo de toda a implementação do projecto. Esta observação consistiu numa observação global, permitindo assim uma perspectiva mais abrangente e, por consequência, maior diversidade de informação recolhida. Tendo em conta a diversidade das unidades de

análise e a interligação entre as mesmas, optou-se por não nos centrarmos nestes fenómenos de forma individual, mas antes, atentar no desenrolar das intervenções como um todo. Este tipo de observação permitiu depois a reconstrução da aula na sua generalidade, cuja informação resultante se esperava útil ao cruzamento de informação com outras fontes.

A professora da turma ficou, sempre que possível, encarregue da dinamização das actividades, de maneira a libertar a investigadora para se concentrar na tarefa da observação e assim ser o menos participante possível. Tendo em conta o cariz investigativo do projecto, é expectável que a participação da investigadora não tenha afectado os resultados, na medida em que se limitou a apresentar e esclarecer o projecto e a ferramenta, e a intervir no caso de dificuldades técnicas ou pedidos de ajuda. A outra situação onde teve que intervir ocorreu durante as duas situações de sistematização sobre pesquisa no Second Life.

3.7.3. Entrevistas

As entrevistas realizadas aos alunos e à professora consistiram em entrevistas semi-estruturadas, que visavam essencialmente recolher informação, na perspectiva do entrevistado, sobre o porquê do desenrolar dos acontecimentos, permitindo assim a justificação de cada um para determinadas escolhas. Para isso, procurou-se incluir questões equivalentes, tanto na entrevista aos alunos como na entrevista à professora, que contemplassem as diversas unidade de análise. Também aqui se pretendia que a diversidade de perspectivas sobre os mesmos aspectos e fenómenos pudesse permitir o confronto e cruzamento de informação, levando assim a uma eventual validação das perspectivas iniciais.

Seguem-se as tabelas com as questões orientadoras para a realização das entrevistas semi-estruturadas a alguns alunos e à professora da turma:

Tabela 4: Guião da entrevista semi-estruturada aos alunos

Questões orientadoras	Objectivo/aspectos contemplados
O que achaste deste conjunto de aulas com utilização do SL? Porquê?	Opinião global de forma a cobrir outros aspectos relevantes para os alunos que não tenham sido contemplados nos questionários.
Qual foi a actividade de que mais gostaste? Porquê? Qual foi a actividade de que menos gostaste? Porquê?	Motivação para a realização das tarefas. Ver se os motivos apontados coincidem com os indicados pela informação recolhida nas observações.
Achas que a utilização do Second Life te fez estar mais motivado para a realização das tarefas?	Motivação para o trabalho.
Achas que a utilização do Second Life te fez ter mais vontade de utilizar a Língua Inglesa?	Motivação para a utilização da Língua.
Comparativamente com as aulas tradicionais, achas que usaste mais a Língua Inglesa?	Utilização efectuada da língua.
Quanto à unidade em estudo, achas que o Second Life contribuiu para a tua aprendizagem da temática? Em que aspectos?	Aprendizagem da temática e vocabulário.
Achas que a interacção com os residentes e com os ambientes explorados no Second Life contribuiu para a tua aprendizagem? Porquê?	Aprendizagem relacionada com aspectos da utilização da Língua.
Se tivessem trabalhado em grupo a mesma temática, com actividades semelhantes, mas sem recurso ao Second Life, como achas que teria sido a tua aprendizagem? Justifica.	Perspectiva comparativa dos alunos face a esta nova abordagem.
Achas que o uso do Second Life afectou de alguma maneira a tua capacidade de comunicação em Língua Inglesa? Em que aspectos?	Aprendizagem ao nível da comunicação.
Segundo a tua experiência, quais as vantagens e desvantagens da utilização do SL comparativamente às aulas normais/tradicionais.	Vantagens e desvantagens da integração do Second Life no contexto de sala de aula.
O que teria de mudar para o SL ter mais interesse e ser mais motivante enquanto ferramenta para a aula de Inglês?	Balanço e sugestões que orientem numa integração mais produtiva e apelativa.

Tabela 5: Guião da entrevista semi-estruturada à professora da turma

Questões orientadoras	Objectivo/aspectos contemplados
Segundo a sua observação e participação neste projecto, quais as principais potencialidades e limitações da utilização do Second Life como ferramenta para a aprendizagem de Inglês?	Ponto de vista de uma docente com menor familiarização com a ferramenta e, por isso, maior dificuldade em a incorporar nas práticas de leccionação.
Quais as actividades que considera terem sido mais rentáveis? Porquê?	Produtividade das tarefas.
Quais as actividades que considera terem sido menos rentáveis? Porquê?	
Quais os principais entraves a uma maior rentabilidade das actividades?	
No que diz respeito à motivação dos alunos, considerou-os mais motivados para a realização das tarefas?	Motivação.
Considerou-os mais motivados para a utilização da Língua Inglesa?	
De uma maneira geral, acha que os alunos trabalharam de facto a sua competência comunicativa, durante o desenvolvimento do projecto? Justifique.	Competência comunicativa.
Considera que as actividades levadas a cabo no Second Life resultaram em aprendizagens dos alunos? Se sim, a que níveis?	Tipos de aprendizagem.

De referir ainda que durante a transcrição das mesmas, não foi seguido nenhum protocolo ou modelo de transcrição específico. Procedeu-se a uma transcrição livre, filtrada pela percepção da investigadora em relação à pontuação e entoação dos falantes.

3.7.4. Diários de expedição

No caso dos registos de expedição, estes eram preenchidos pelos alunos em grupo ou individualmente, consoante o caso, e eram depois entregues à professora da turma ou à investigadora. Os primeiros diários de expedição foram preenchidos em grupo e o último individualmente. Devido à especificidade dos participantes, chegou-se à conclusão que os registos individuais poderiam ser mais produtivos, não só pelo maior número de

perspectivas recolhidas, mas também pela responsabilização individual potenciar um maior envolvimento de todos, e não apenas de alguns, no caso dos grupos.

Estes tinham como objectivo essencial fornecer feedback sobre a informação encontrada e recolhida, informação essa a confrontar com o que se esperava ser permitido/potenciado pela actividade. Por outro lado, tinham como objectivo perceber o envolvimento do(s) aluno(s) e obter feedback sobre a informação que tinha efectivamente sido retida e que estes conseguiam referir sobre a temática.

3.7.5. Registos do chat

Há a referir ainda os registos de conversação no Second Life, seja das actividades conjuntas dos grupos, seja das conversações de cada grupo com residentes do Second Life. A recolha dos mesmos foi possível através da função de registo das comunicações incluída na ferramenta. O Second Life permite ainda a recolha de snapshots, ou seja, fotografias que podem ser recolhidas em qualquer momento pelos utilizadores. Esta opção permitiu aos alunos guardarem imagens dos locais visitados, algumas delas a serem utilizadas depois nos seus trabalhos. Tanto as fotos como os registos das conversações podem ser recolhidos em qualquer momento, para utilização futura, ou, para tratamento, como foi o caso deste estudo.

3.7.6. Produto das actividades

O produto das actividades realizadas foi considerado com o principal intuito de obter informação sobre a integração de conhecimento que possa ter contribuído para a aprendizagem dos alunos, e com a finalidade de se contrapor aos principais resultados, como mais um elemento a confirmar ou a refutar aspectos entretanto observados.

Depois de apresentadas as fases de preparação da implementação do estudo, as unidades de análise, as técnicas e instrumentos a utilizar, procedemos, de seguida, à apresentação e análise dos dados, seguindo-se-lhes a discussão dos resultados.

CAPÍTULO IV – ANÁLISE E TRATAMENTO DOS DADOS

4.1. Planificação e preparação das intervenções

No que diz respeito à preparação das intervenções, foi necessário, numa fase inicial, apresentar o projecto e solicitar as devidas autorizações para a sua realização junto da direcção da escola e, posteriormente, junto dos respectivos encarregados de educação. Tendo em conta as especificidades do projecto, foi necessário solicitar a disponibilização dos meios técnicos necessários: uma sala de computadores que estivesse disponível durante o número de sessões previstas, passwords de acesso à conta do professor e autorização para a instalação do programa nos computadores. Tendo em conta a velocidade de ligação da internet que servia a escola à data (4Mb), e ainda o desempenho dos computadores existentes, nomeadamente ao nível da placa gráfica, afigurou-se como essencial proceder-se a uma sessão de teste com vários computadores ligados, a fim de se observar o comportamento do Second Life ligado em simultâneo a partir de vários computadores na mesma sala, recorrendo à rede de Internet da escola. Esta sessão permitiu observar que nem todos os 12 computadores da sala possuíam acesso à Internet mas que, apesar das placas gráficas não serem as mais adequadas, não haveria problemas incontornáveis para a realização do estudo. Registaram-se, contudo, problemas ao nível do teleporte e pesquisa no mapa do Second Life. O técnico informático encontrava-se ausente, mas após uma breve pesquisa, chegou-se à conclusão que estes problemas estariam relacionados com a configuração das portas da ligação de Internet da escola, questão que foi prontamente resolvida graças à intervenção de um dos professores responsáveis pela área de informática.

Tendo em conta este cenário, considerou-se mais prudente a utilização do menor número de computadores possível, ainda que sob pena de implicar grupos de trabalho maiores – de quatro elementos –, aspecto que poderia influenciar os resultados obtidos para fins investigativos. Assim, o desempenho individual dentro do grupo passou a ser

mais um aspecto a ter em consideração na planificação das intervenções e na recolha e tratamento dos dados.

Após a preparação dos recursos necessários na escola, foi criado um avatar standard para cada grupo. Isto implicou que, tanto a imagem inicial, como o nome do avatar tenham sido escolhidos previamente pela investigadora. Para fins de identificação pessoal de cada membro do grupo com o seu avatar, considera-se que teria sido mais interessante se cada grupo pudesse ter criado o seu próprio avatar, escolhendo, inclusivamente, o seu nome. Contudo, por questões de tempo e para garantir que o uso dos mesmos avatares ficava, de facto, restringido aos momentos supervisionados na aula, uma vez que as passwords não eram facultadas aos alunos, optou-se por se proceder desta forma. O facto das passwords não serem facultadas aos alunos permitiu assegurar que estes não iriam aceder ao SL no seguimento do projecto sem supervisão, resguardando-os de eventuais situações desaconselhadas.

Relativamente à planificação das intervenções, independentemente da temática a abordar ou problema de partida identificado, ficou clara a necessidade de sessões de apresentação e familiarização dos alunos com o Second Life por vários motivos. Por um lado, o facto de ser uma aplicação que implica a manipulação de um avatar e alguma perícia na sua utilização que exige, tal como com qualquer outra ferramenta nova, uma “formação” básica no que diz respeito à utilização dos principais comandos, bem como dos comandos de acesso a ferramentas e recursos existentes na plataforma, de maneira a que os alunos aprendam mais facilmente como interagir com outros avatares e objectos. Embora fosse esperado que o público alvo em questão tivesse uma maior facilidade na adaptação a ferramentas deste género, a fase de familiarização permanece indispensável, na medida em que, permite um esclarecimento generalizado para minimizar possíveis desigualdades e que, para além disso, possa também ajudá-los a rentabilizar melhor o seu tempo de exploração. Por outro lado, apesar da ferramenta se afigurar como bastante intuitiva para quem já utilizou jogos 3D ou ferramentas semelhantes, para os menos familiarizados, contudo, as primeiras abordagens podem ser desmotivadoras e até frustrantes, quando não se tem qualquer tipo de orientação sobre como tirar partido do Second Life.

Assim, tendo em conta estes aspectos, a intervenção na sua globalidade foi pensada para duas aulas por semana, para um total de 8 sessões, divididas da seguinte maneira (c.f. Tabela 3, pág. 50): as primeiras duas sessões para apresentação e exploração do Second Life de forma mais livre de maneira a permitirem a familiarização com os comandos e funcionalidades da plataforma; as quatro seguintes para exploração orientada, com vista à exploração dos conteúdos previstos; e as últimas duas com vista à realização de actividades que nos permitissem algum feedback e sistematização relacionados com as aprendizagens dos alunos. Após a conclusão de cada uma das sessões, os alunos respondiam a um questionário que pretendia recolher as perspectivas individuais sobre o decorrer das actividades, bem como as suas opiniões sobre o trabalho realizado e aspectos relativos às categorias de análise adoptadas.

Partindo dos problemas identificados e tendo em conta o plano curricular da turma e a planificação global do primeiro período, a planificação das intervenções centrou-se na exploração de uma unidade didáctica sobre o tema “o ambiente”. Tendo em conta os objectivos centrais de estudar e compreender não só a receptividade, a motivação, mas ainda a forma como decorreram as intervenções e o modo como estas poderão ter contribuído para o desenvolvimento de competências dos alunos, passamos então a apresentar o desenrolar das sessões e respectivos resultados.

4.2. Apresentação do Second Life

4.2.1. Sessões de familiarização com o Second Life

A primeira sessão consistiu na apresentação do projecto e da investigadora responsável pela professora da turma. A investigadora introduziu o Second Life de uma maneira geral, referindo algumas semelhanças com os jogos 3D familiares a muitos, mas salientando o facto de se distinguir dos mesmos por não ter objectivos pré-estabelecidos, nem pontos ou vidas, como em muitos jogos. Apesar dessas semelhanças, o Second Life iria ser introduzido nas aulas da turma como uma ferramenta didáctica e, portanto, com vista à exploração de conteúdos programáticos e à realização de trabalho que se esperava

contribuir para a aprendizagem dos alunos, ao nível da cultura, de aspectos relacionados com a língua Inglesa e com o tema em estudo.

A investigadora referiu ainda o facto de quase todos os avatares serem representações de pessoas reais provenientes de todo o mundo e dos mais variados países e culturas, com quem se podia interagir de forma real, em tempo real, pelo que também se esperava o cumprimento de determinadas regras de conduta não muito diferentes das praticadas na nossa sociedade. Foi ainda explicado que, enquanto réplica do mundo real, é um lugar onde se pode fazer quase tudo, desde o comércio, turismo, visita a exposições, museus, ou assistir a concertos. Para isso, existem locais apropriados e ainda classificações atribuídas às ilhas do Second Life de maneira a que todos os residentes saibam quais os comportamentos permitidos e, assim, se certificarem de que não estão a violar a liberdade dos restantes.

Por fim, a investigadora deu a conhecer alguns fins para os quais é o usado o SL, como o caso do turismo virtual ou escolas/projectos educativos. A título de exemplo mostrou aos alunos uma visita à Tempura Island²⁷ e à Cypris Village²⁸, frequentada por uma comunidade de aprendentes da Língua Inglesa que se junta frequentemente para praticar e assistir a todo o tipo de eventos. Esta visita serviu ainda para apresentar os principais comandos e explicar como aceder, por exemplo, aos comandos básicos de edição do avatar, ao inventário, pesquisar no mapa, ou interagir com objectos.

De maneira a poderem começar a praticar estas acções, foi facultado um avatar standard a cada grupo e sugerido que o alterassem ao seu gosto. Foi-lhes dada a indicação de que teriam o tempo que restava para a edição do avatar e para explorarem o espaço envolvente conforme quisessem (HydePark Orientation Island²⁹) que continha vários painéis informativos em Inglês sobre os principais comandos e informações úteis

²⁷ <http://slurl.com/secondlife/tempura%20island/121/140/24>

²⁸ <http://slurl.com/secondlife/Cypris%20Village/128/128/20>

²⁹ <http://slurl.com/secondlife/London%20England%20UK/128/128/22>

para uma exploração plena do Second Life. No final desta sessão, os avatares de cada



Figura 10: Aspecto dos avatares de cada grupo no final da primeira sessão.

grupo tinham o seguinte aspecto:

A segunda sessão de familiarização consistiu na exploração de um local cultural à escolha, de uma lista previamente seleccionada pela investigadora, que continha locais com uma forte componente cultural e turística ou, eventualmente, locais de interesse histórico ou educativo. Foi pedido aos alunos que recolhessem informação segundo as orientações dadas, bem como algumas fotos que depois lhes permitissem partilhar e relatar a experiência aos colegas.

4.2.2. Análise dos dados recolhidos referentes às sessões de familiarização com o SL

No que diz respeito aos dados recolhidos nestas duas sessões, passaremos então a apresentar os resultados relativos a aspectos como a familiarização prévia dos alunos com a ferramenta, a sua adaptação, as expectativas manifestadas e ainda um balanço global destas sessões de familiarização, de maneira a ilustrar o contexto inicial do presente estudo.

Relativamente à familiarização prévia dos alunos, os questionários mostram que apenas um aluno tinha tido algum contacto prévio com o Second Life. Todos os outros referiram nunca o terem usado. Ainda assim, conforme o gráfico abaixo, apenas 1 se referiu à familiarização como difícil, tendo mais de metade classificado a sua adaptação à utilização do Second Life como fácil.

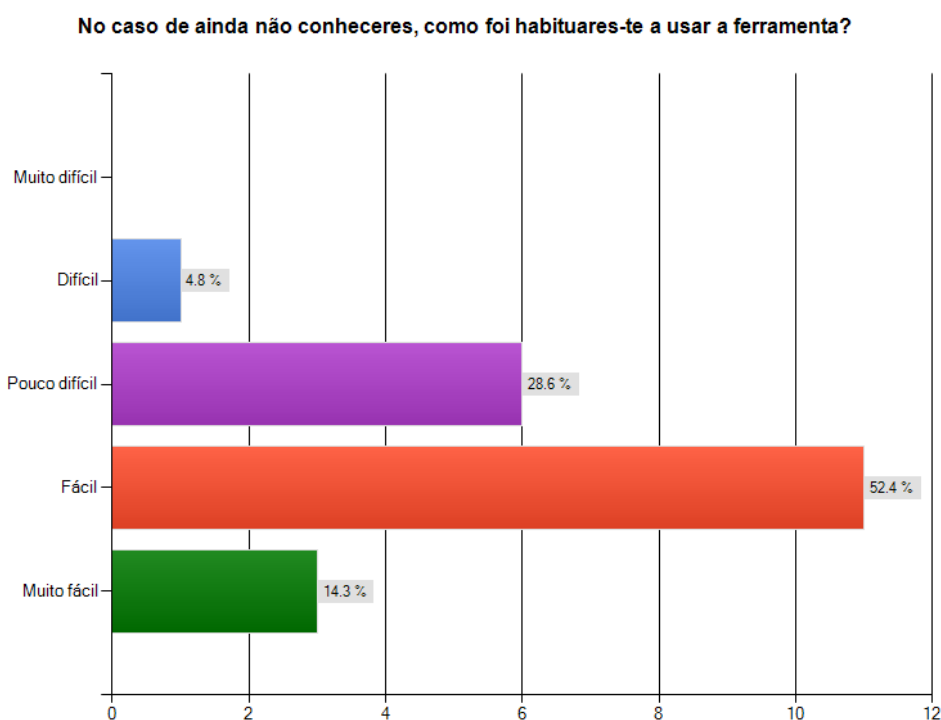


Gráfico 1: Familiarização com a ferramenta

No que diz respeito ao balanço desta primeira sessão, mais de metade dos alunos referiu ter corrido bem e 71,4% referiu ter gostado de a realizar. Nenhum aluno referiu não ter gostado de realizar as tarefas e 3 não estiveram presentes na primeira sessão.

Durante a primeira sessão verificaram-se vários problemas técnicos. De facto, os problemas técnicos eram previsíveis desde o início e pretendia-se que estas sessões de familiarização servissem também para ir melhorando o que fosse possível, de maneira a otimizar as sessões seguintes e o aproveitamento do tempo disponível para a sua realização. Os gráficos abaixo mostram os problemas observados na primeira sessão e os que ainda se mantiveram na segunda sessão.

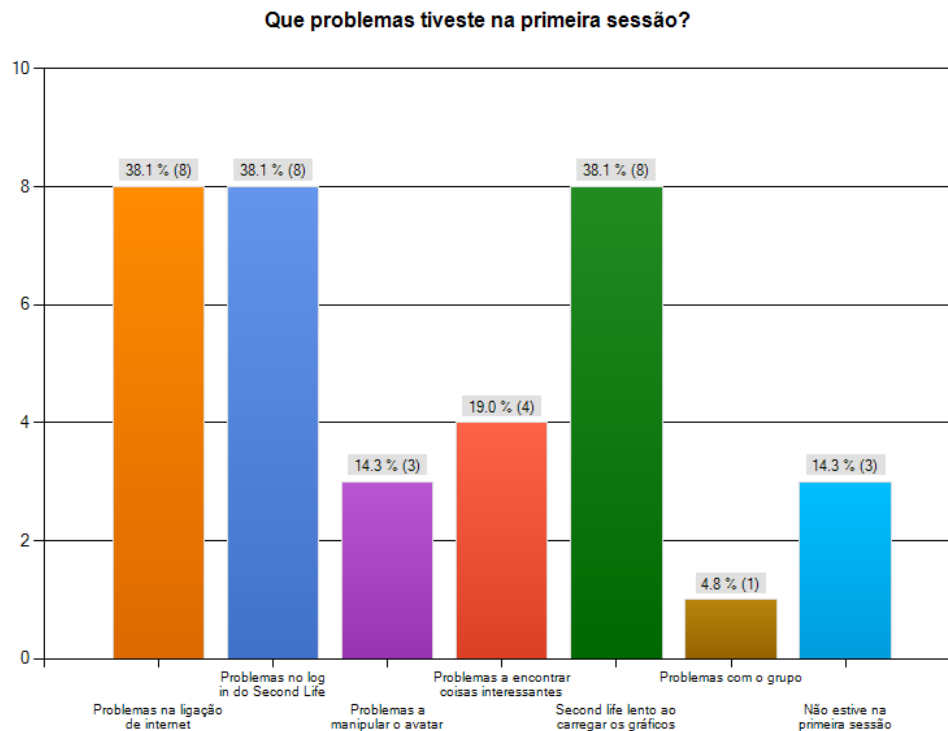


Gráfico 2: Problemas durante a primeira sessão

Como é possível observar, os problemas mais significativos prenderam-se com a ligação da Internet, com o log in no SL e a lentidão a carregar os gráficos. De facto, conforme descrito nos registos de observação, alguns dos computadores que haviam sido testados nessa manhã não tinham ligação à Internet no momento da primeira intervenção, o que obrigou à preparação na aula de novos computadores onde ainda não tinha sido instalado o programa nem havia sido disponibilizada a lista de locais a visitar. Isto levou a um maior dispêndio de tempo e a alguma dispersão dos alunos. No caso dos computadores com Internet, também houve problemas com o log in. Vários grupos demoraram algum tempo a conseguir entrar no SL por problemas com o log in/password que inicialmente era diferente para cada avatar, ou por problemas com a ligação de Internet. Já se registavam alguns comentários de desapontamento quando finalmente todos conseguiram aceder. Para evitar os problemas relacionados com as passwords motivados pelas trocas de computadores, na sessão seguinte a investigadora definiu a mesma password para todos os avatares, de maneira a não estar dependente da password guardada previamente em cada computador. Sendo iguais, bastava guardar uma vez e qualquer avatar conseguiria aceder sem problemas. Nesta situação, o facto de

haver uma password comum aos 5 avatares não representava problema pelo facto das sessões serem sempre supervisionadas pela investigadora e pela professora da turma, tornando o uso indevido de um avatar de outro grupo improvável.

Esta opção e a verificação prévia de todos os computadores minutos antes da aula seguinte resolveu os problemas relacionados com a falta de ligação à Internet e diminuiu também os problemas relacionados com o log in no SL, como é possível observar pela comparação do gráfico 2 com o gráfico abaixo (gráfico 3), relativo aos problemas que se mantiveram na segunda sessão de exploração.

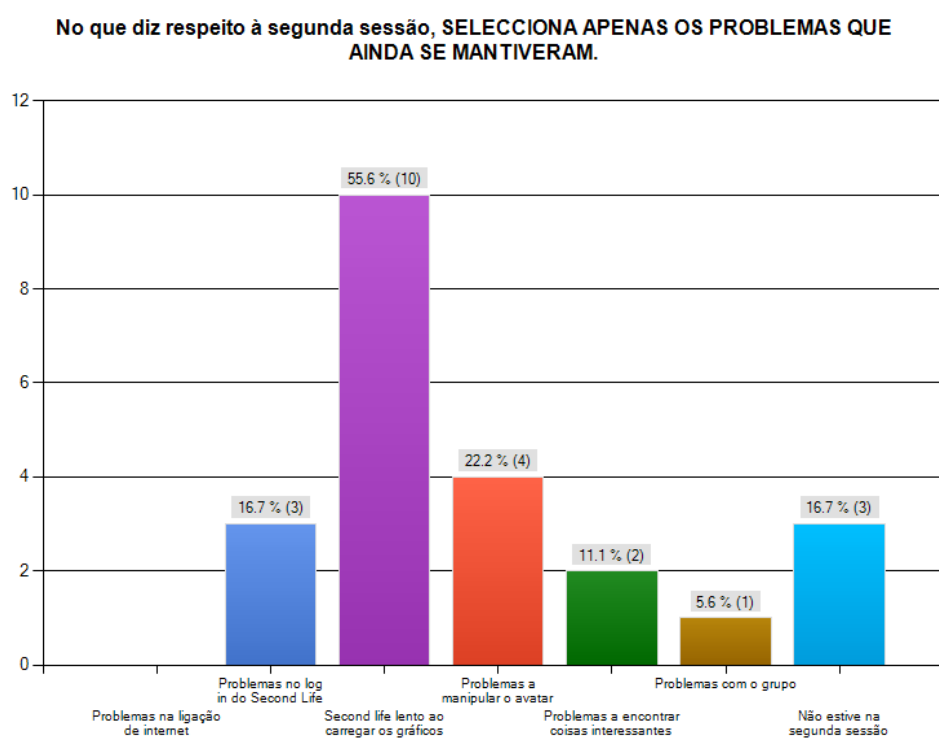


Gráfico 3: Problemas ainda observados na sessão seguinte

Como é possível observar, o problema mais sentido foi a lentidão no carregamento dos gráficos, seguido de alguns problemas na manipulação do avatar. Um dos alunos referiu problemas com o grupo e 3 não estiveram presentes.

Apesar dos problemas registados, a maioria dos alunos referiu ter valido a pena esta experiência, 5 referiram ter valido muito a pena e apenas 2 escolheram a opção “mais ou menos”, justificação que, confrontada com os dados recolhidos pela observação,

atribuímos essencialmente às questões técnicas e a possíveis desequilíbrios na distribuição do uso do avatar pelos membros do grupo.

Ainda assim, achas que valeu a pena a experiência?

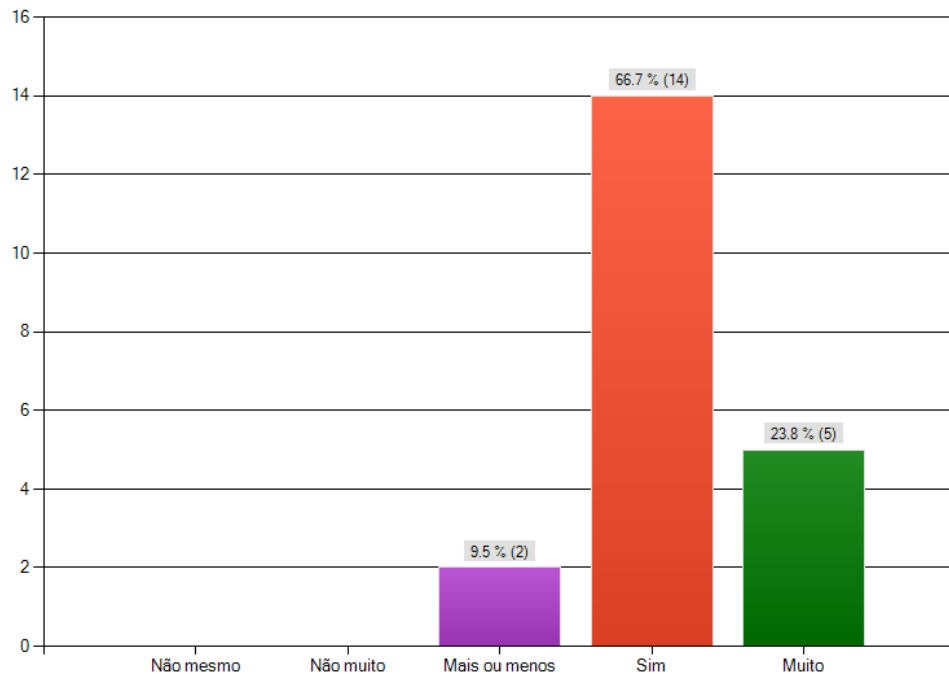


Gráfico 4: Balanço da primeira experiência

Ainda vais ter mais aulas com o Second Life. Achas que o Second Life vai ajudar-te a aprender Inglês?

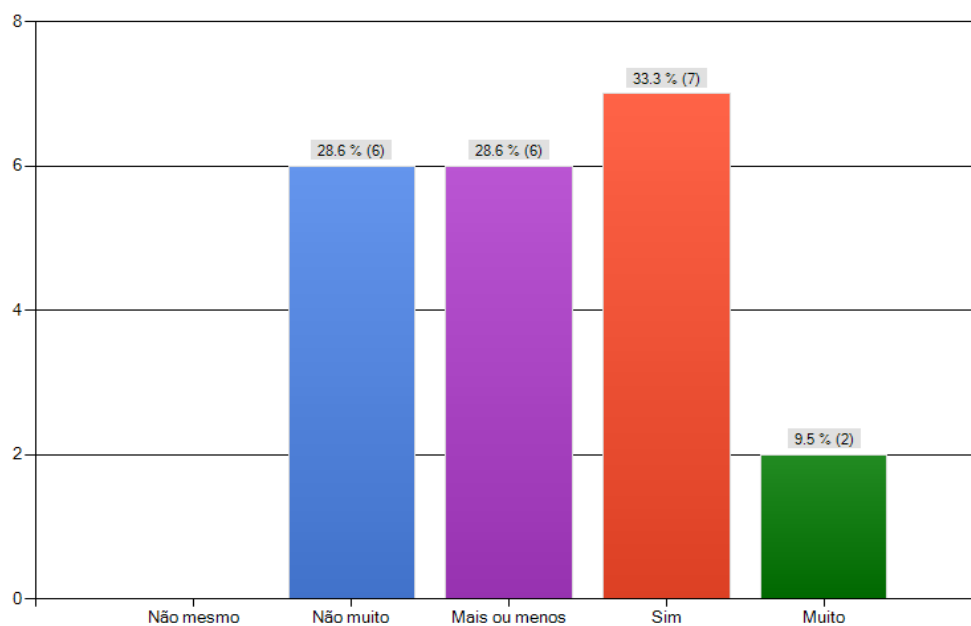


Gráfico 5: Expectativas iniciais dos alunos face à possível contribuição do SL para a sua aprendizagem

No que diz respeito às expectativas dos alunos, podemos observar que 6 alunos se mostravam mais cépticos relativamente à possibilidade do *Second Life* poder vir a contribuir para a sua aprendizagem do Inglês e, o mesmo número, sentia-se dividido. Os restantes, contudo, mostravam-se entusiasmados, conforme registado durante a observação, expresso tanto pelos seus comentários como pelo interesse e entusiasmo demonstrados durante as explorações no SL e a apresentação aos colegas da expedição realizada (cf. Anexo D – registo da observação da sessão 2).

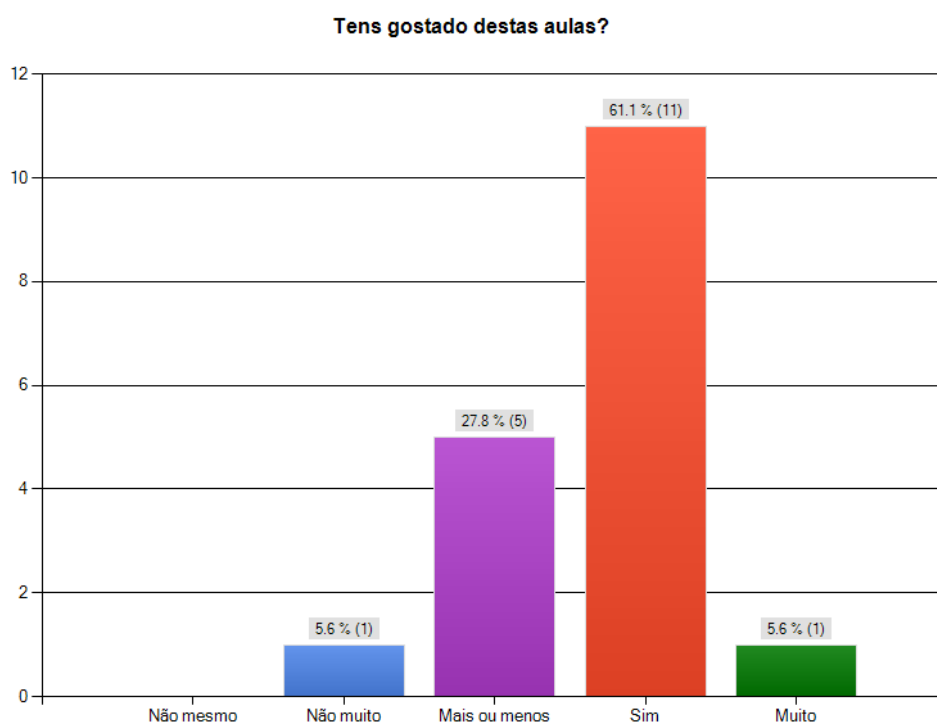


Gráfico 6: Posicionamento dos alunos face ao seu gosto pessoal no que diz respeito este tipo de aulas.

No final destas duas aulas de familiarização com o *Second Life*, apenas um aluno referiu não ter gostado muito. Os motivos apontados de entre as possibilidades ilustradas pelo gráfico 7 foram o facto de, na sua opinião, serem aulas mais práticas, diferentes, mais aborrecidas e onde se aprende menos. Esta é, curiosamente, uma opinião bastante contrária à maioria dos colegas, uma vez que as perspectivas de que são interessantes, mais práticas, mais divertidas, diferentes e onde se aprende mais, foram as mais referidas pela maioria dos alunos, e também, pelo aluno que referiu ter gostado muito. O aluno

mais insatisfeito referiu uma boa distribuição do avatar dentro dos membros do grupo e um bom funcionamento do mesmo, o que põe de parte a possibilidade de estar desmotivado ou pouco entusiasmado por estar a realizar as tarefas em grupo ou não ter acesso ao avatar. Este aluno sugeriu ainda que se deveria apostar em comunicar mais com outros utilizadores em Inglês, o que mostra que estará motivado para o uso da Língua Inglesa, mas que não estará muito confiante em relação a esta nova abordagem para promover aprendizagens. Este aspecto poderá, eventualmente, dever-se ao facto de estar habituado a uma grande separação entre as típicas actividades de sala de aula e a utilização de um ambiente como o SL, conotado como pouco sério ou pouco produtivo porque se afasta dos moldes a que sempre esteve habituado.

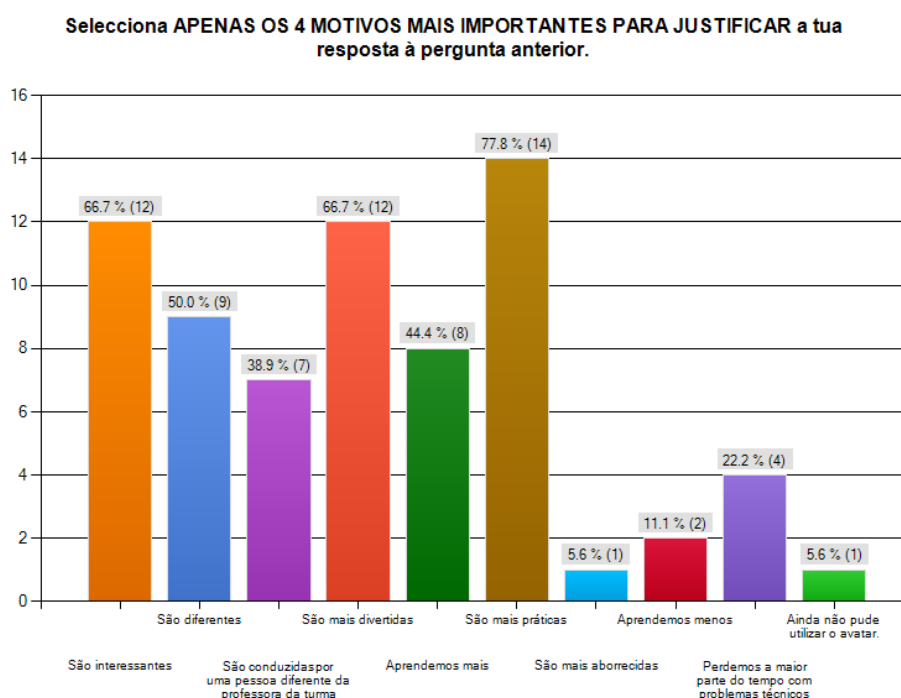


Gráfico 7: Principais justificações para as opiniões registada no gráfico 6.

Ainda no que diz respeito às justificações para as perspectivas dadas, a inclusão da opção “são conduzidas por uma pessoa diferente da professora da turma” pretendia averiguar qual o impacto da participação da investigadora. Neste caso, para além deste aspecto ter registado menor impacto do que o potencial educativo atribuído ao SL pelos alunos, surgiu como uma das justificações dadas por um dos alunos para ter gostado

“mais ou menos” da experiência. Apenas 1/3 dos alunos valorizaram este aspecto de forma positiva.

Para além disso, apenas 2 alunos referiram, com base nesta primeira experiência, aprenderem menos com a utilização do SL, sendo que um deles ainda não tinha tido oportunidade de utilizar o avatar, o que poderá estar relacionado com a sua resposta.

Relativamente a esta primeira sessão, no que diz respeito ao funcionamento dos grupos e à distribuição do uso do avatar, a grande maioria dos alunos classificou estes aspectos como bom e muito bom, respectivamente. Apenas um aluno referiu não terem distribuído o avatar muito bem e dois manifestaram a mesma opinião sobre o funcionamento do grupo.

4.2.3. Potencialidades identificadas e balanço da exploração inicial

De uma maneira geral, estas duas sessões de fase inicial de familiarização com o Second Life decorreram conforme esperado. Os principais problemas registados prenderam-se essencialmente com questões técnicas. No que diz respeito à receptividade dos alunos e à motivação demonstradas, foram bastante positivas, como espelham não só os dados quantitativos, mas também os registos das observações. A apresentação e descrição das expedições realizadas permitiram observar o empenho e entusiasmo dos alunos enquanto relatavam aos colegas o que fizeram ou explicavam as fotos. O registo da expedição feito pelos alunos é também, no entender da professora da turma, um aspecto a salientar, uma vez que alguns dos alunos ficaram a preenche-lo após o toque de saída, algo nada usual nesta turma. Este registo encontra-se incluído na descrição da observação da sessão (cf. Anexo D – em suporte digital).

Relativamente ao potencial do Second Life, a maior parte dos alunos mostrou-se expectante em relação à possibilidade de interagir com outros residentes e de praticarem a Língua Inglesa. Vários alunos manifestaram a opinião de que o Second Life pode ajudar a aprender o Inglês. Quando questionados sobre coisas novas ou interessantes que haviam feito, foi destacado o facto de terem visitado outros países e a possibilidade de

conhecerem outros aspectos culturais ou históricos, como a visita a Paris 1900 ou a Amsterdão. Foi ainda salientado o facto de terem utilizado novas palavras e expressões.

As principais sugestões para actividades futuras feitas pelos alunos foram as seguintes, por ordem decrescente de ocorrência:

- *“falar mais com outras pessoas que falem Inglês” (10 ocorrências)*
- *“ter mais tempo para explorar o Second Life” (4)*
- *“ter mais tempo para explorar outras eras” (1)*
- *“conhecer o mundo” (1)*
- *“fazer fichas onde temos de perguntar coisas às pessoas e depois fazer uma espécie de gráfico” (1)*
- *“mais computadores à disposição” (1)*
- *“ir a convenções de outros alunos de países diferentes” (1)*

Estas sugestões permitem confirmar a perspectiva registada através da observação no que diz respeito à motivação e expectativas dos alunos para a utilização do Second Life. A maioria dos alunos está, de facto, motivada para a utilização da Língua para comunicar com outros residentes e para explorar o Second Life. Tal como previsto, é já referida a necessidade de mais computadores, permitindo uma maior utilização individual do avatar.

Depois de caracterizada a etapa da familiarização com a ferramenta, passemos então à apresentação das sessões seguintes e discussão dos resultados obtidos.

4.3. Second Life como ferramenta para a exploração de uma unidade didáctica sobre o tema “o ambiente”

4.3.1. Sessões de exploração do Second Life

Conforme descrito no mapa das intervenções disponível na Tabela 3 (pág. 50), após as sessões de familiarização com a ferramenta, seguiu-se a introdução da unidade temática “environment”, a abordar nas aulas seguintes. Os momentos da exploração desta unidade temática considerados para este estudo incluíram 4 sessões com recurso à utilização do Second Life para a realização de tarefas diversas e outras 2 sessões sem recurso à ferramenta que consistiram numa sessão de pesquisa complementar e uma sessão de elaboração do *alert board* com vista à sistematização das pesquisas realizadas.

No caso das sessões com recurso ao Second Life, procurou-se que as actividades realizadas fossem o mais diversificadas possível, com o objectivo de trabalhar essencialmente a temática em estudo e ainda aspectos relacionados com as competências linguística e comunicativa dos alunos. Mais ainda, pretendia-se observar o decorrer destas sessões bem como recolher informação e feedback dos alunos em relação aos diferentes tipos de actividades levadas a cabo, que pudessem conduzir a orientações para as práticas de leccionação com recurso ao Second Life.

As sessões sem recurso ao Second Life pretendiam fornecer recursos complementares e, eventualmente, uma perspectiva comparativa, bem como a construção de um produto final que pudesse acrescentar informação sobre a rentabilização das explorações realizadas e possíveis aprendizagens daí decorrentes.

4.3.2. Análise dos dados recolhidos por sessão

4.3.2.1 . Introdução da unidade temática e exploração de vocabulário

Esta sessão consistiu na introdução da unidade temática “wonderful world” que visava temas como o “ambiente” e a “sustentabilidade ambiental”. Para além disso, consistiu ainda na revisão e alargamento do vocabulário alusivo à temática, de forma a não só recapitular mas, também, trabalhar vocabulário útil às explorações e trabalhos futuros. A professora da turma introduziu o tema, recorrendo a duas músicas sobre a temática que espelhavam perspectivas contrastantes. Para além da mobilização de conhecimento e vocabulário prévio, pretendia-se levantar já algumas questões sobre a sustentabilidade ambiental, tema a ser desenvolvido nas aulas seguintes. Seguiram-se duas actividades de trabalho de vocabulário complementar, cujo objectivo era a pesquisa e partilha do significado de algumas palavras. De maneira a agilizar o processo, cada grupo ficou encarregue de pesquisar na internet o significado de 3 ou 4 palavras e depois contribuir para a construção conjunta de uma lista de vocabulário e respectivo significado, comum a todos os grupos. A partilha desta informação foi feita no Second Life, de maneira a que todos pudessem contribuir com a informação, emitir opinião ou colocar dúvidas e ainda copiar a informação de forma mais rápida de maneira a completarem a ficha dada.

A segunda actividade passava já pela reflexão sobre um grupo de palavras que os alunos tinham de agrupar de acordo com o significado ou função morfológica, segundo os cabeçalhos dados, à luz da temática em estudo.

A escolha do Second Life para realização destas actividades que também poderiam ser realizadas na aula prendeu-se, não só, com a possibilidade de uma partilha mais prática e rápida da informação, face à leitura em voz alta ou escrita dos significados no quadro mas, essencialmente, com a necessidade de observar de que forma reagiriam os alunos a um primeiro contacto que implicava a interacção exclusivamente entre os membros da turma no Second Life e qual o feedback relativo à realização deste tipo de

actividades no SL, comparativamente ao contexto de sala de aula e à utilização da Língua Inglesa para comunicarem entre si.

Antes de nos debruçarmos sobre os dados recolhidos relativos ao decorrer desta sessão, começamos por referir a necessidade de iniciar a preparação destas intervenções alguns minutos antes do início da aula, uma vez que permite, não só, identificar problemas inesperados mas também nos dá ainda algum tempo para os tentar solucionar. A título de exemplo, segue um excerto do registo da preparação da sessão 3 (anexo D):

A investigadora chegou durante o intervalo para preparar a sala e os computadores. Depois de identificados quais os que tinham ligação à internet, ao testar o log in no Second Life a investigadora percebeu que estava pendente uma actualização necessária em cada computador para que os alunos pudessem continuar a utilizar o programa. Assim, foi necessário proceder à instalação da referida actualização em cada computador, sendo que a última já foi feita depois de iniciada a aula, enquanto a professora da turma introduzia a nova unidade de estudo. Depois, a investigadora ainda copiou para o ambiente de trabalho de cada computador a ficha de trabalho de que os alunos iriam necessitar.

Neste caso, o facto de existir uma pessoa a preparar a sessão e outra a poder dar início à aula foi bastante benéfico mas, em situações normais de leccionação, teríamos um período de quebra na rentabilidade da aula, frequentes em aulas desta natureza.

Se atentarmos nos registos de observação da aula, podemos afirmar que esta ficou aquém do planificado, em parte devido ao início tardio da mesma e à menor receptividade e rentabilidade das actividades. Na perspectiva da observadora, o facto da maioria dos alunos ter pouco espaço e estarem algo aglomerados foi uma desvantagem, tendo mesmo um aluno pedido para que ficassem distribuídos com mais espaço entre os grupos nas sessões futuras. Este aspecto deveu-se ao facto dos computadores que possuíam ligação à Internet, naquele dia, estarem todos juntos.

Por outro lado, *o facto de, até àquele momento, ainda não terem estado todos os avatares juntos e em contacto num mesmo espaço do SL, levou a alguma dispersão, propiciada também pela escolha do local, que deveria, no entender da investigadora, ser*

mais formal e mais propício a um ambiente de trabalho. Apesar do formato do Second Life apelar a uma desconstrução dos formatos convencionais de determinado evento e, especialmente, à ideia de que a aprendizagem ocorre preferencialmente num espaço de formato tipificado, o facto é que a experiência prévia dos alunos e as suas concepções sobre as aprendizagens em sala de aula influenciam em muito o seu envolvimento e a maneira como encaram determinada actividade como trabalho que requer um envolvimento sério e comprometido. Tendo ainda em conta a especificidade destes alunos, com dificuldades em assumir uma postura adequada a um contexto formal de sala de aula e que demonstram, geralmente, grande propensão para a destabilização e comportamentos nem sempre adequados, talvez fosse mais benéfica uma mudança mais progressiva, já que o ambiente do Second Life apela, por si só, a uma maior liberdade. Por outro lado, e tendo em conta que estas eram as primeiras abordagens, talvez fosse mais profícuo começar por tentar trabalhar com os alunos num lugar mais semelhante a um auditório ou uma sala, ainda que mais informal.

Contudo, notou-se que, aos poucos, os alunos se foram centrando um pouco mais no objectivo da tarefa mas com uma postura e rendimento bastante diferentes dos observados na tarefa anterior levada a cabo no SL, ideia esta também corroborada pela perspectiva da professora da turma e ainda pelas perspectivas de alguns alunos (c.f. registo de observação, anexo D e tabelas de sistematização das entrevistas aos alunos igualmente em anexo). Este aspecto vem reiterar o argumento de que, ultrapassada a desconstrução do que são as práticas “típicas” e os locais “adequados” para aprender, e mantendo presente a necessidade de trabalhar e cumprir tarefas, os alunos poderão, aos poucos, começar a concentrar-se nos objectivos propostos, caminhando para melhores desempenhos.

O facto de estarem em contacto com os restantes colegas no mesmo espaço do Second Life pela primeira vez, também constituiu um motivo de maior dispersão, no nosso entender. Para manter um elevado nível de produtividade numa actividade síncrona como esta, onde o prosseguir depende da resposta de todos os intervenientes em tempo útil, é essencial não só um seguimento atento por parte dos mesmos, como

referiu um dos alunos (Anexo F), mas também uma resposta adequada da plataforma, que estava bastante lenta no que diz respeito ao chat.

Relativamente à informação recolhida sobre o decorrer desta sessão, os dados apontam para uma distribuição das opiniões no que diz respeito à contribuição do Second Life para as aprendizagens realizadas de modo geral (gráfico 8). A maioria dos alunos considera que o Second Life teve, efectivamente, algum contributo para as suas aprendizagens, e dois alunos consideram que o Second Life contribuiu bastante para a sua aprendizagem. Por seu turno, há dois alunos que referem que não houve qualquer contribuição do Second Life nesta sessão para a sua aprendizagem. Dois alunos são ainda da opinião de que se aprende melhor realizando as tarefas sem a utilização do Second Life, conforme expresso no gráfico 9.

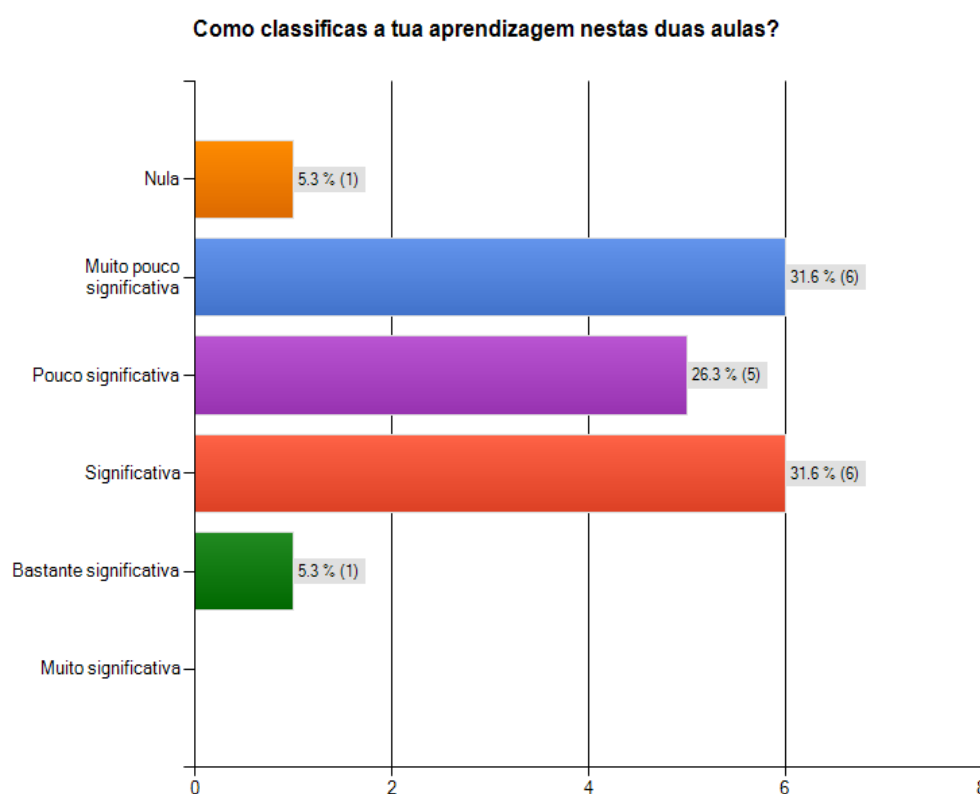


Gráfico 8: Classificação dos alunos no que diz respeito às aprendizagens realizadas

Estas perspectivas podem estar relacionadas com preferências pessoais, com o interesse pela ferramenta ou ainda decorrentes da experiência concreta realizada até ao

momento, uma vez que não podemos ter a certeza de que este aluno já teve oportunidade de realizar explorações significativas.

No que diz respeito aos aspectos trabalhados e reforçados durante esta exploração, a maioria dos alunos considera ter realizado aprendizagens, ainda que, face aos dados quantitativos, 6 alunos as considerem muito pouco significativas, e um deles nula. Os restantes, porém, distribuem-se pela classificação de pouco significativa e significativa, tendo um deles classificado a sua aprendizagem de bastante significativa (c.f. anexo F para mais detalhe das perspectivas dos alunos).

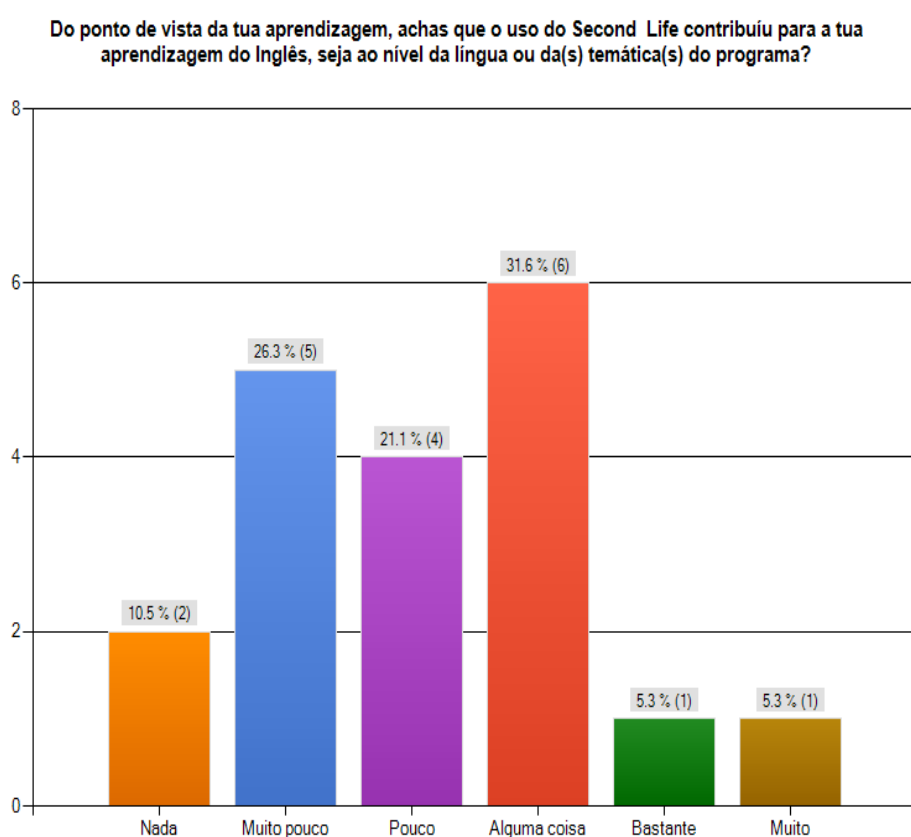


Gráfico 9: Contribuição do SL para a aprendizagem dos alunos

Se considerarmos que, de facto, a interacção directa ou a escrita e participação no chat só podia ser feita por uma pessoa de cada vez, em cada grupo, a participação directa dos restantes alunos estava constantemente a ser ligeiramente menos requisitada. Um dos alunos ilustrou perfeitamente a perspectiva tanto da investigadora e observadora

como da professora da turma numa das suas entrevistas, ao dar a sua opinião em relação a esta actividade, que pode também justificar alguns dos resultados menos positivos:

“Contribuiu ao nível de vocabulário, mas tem um senão, se nós não nos aplicarmos não vamos aprender nada. Acho, não, tenho a certeza [que é importante o envolvimento e comprometimento na resolução das tarefas senão não resultam]”.

Outros dois alunos, quando solicitados em relação a sugestões para melhoramento das aulas de maneira a aprenderem mais, fizeram as seguintes sugestões: *“obrigação da participação dos alunos de forma a estes estarem mais atentos e aprenderem melhor”* e *“um pc para cada aluno e o trabalho ser individual”* (anexo F), o que pode indicar que este facto poderá realmente ter tido um impacto na perspectiva individual de cada aluno face à sua participação, envolvimento e consequentes aprendizagens realizadas.

Quais dos aspectos que se seguem foram reforçados pelo facto de utilizares o Second Life na realização de tarefas da aula?

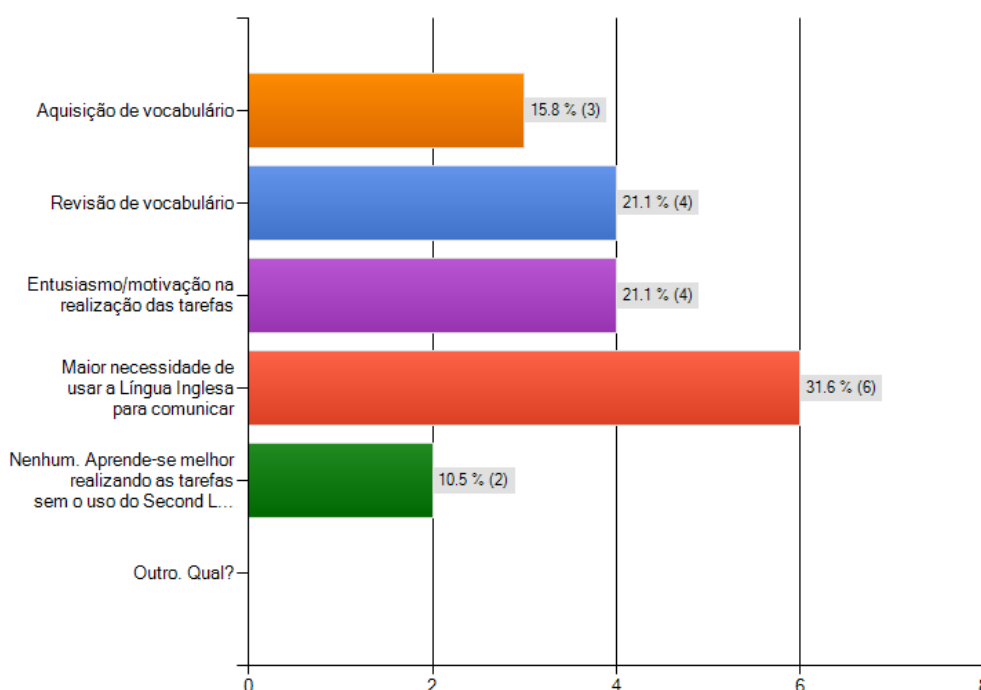


Gráfico 10: Aspectos reforçados pela utilização do SL

Uma percentagem dos alunos também parece concordar com o colega que defende que esta sessão contribuiu para a revisão e aquisição de novo vocabulário, conforme o gráfico acima. O aspecto que mais se destaca, contudo, é a maior necessidade de utilizar a Língua Inglesa para comunicar. Obviamente que, uma vez que esta sessão envolveu

apenas os alunos da turma e professora, estes poderiam continuar a recorrer à Língua materna sempre que necessário mas, apesar disso, este aspecto não se verificou de forma tão recorrente, provavelmente devido ao facto da comunicação estar a ocorrer sob a forma escrita e, por esse motivo, implicar um pouco mais de reflexão que não propicia tanto a participação irreflectida em Português. Quando questionados acerca da utilização da Língua Inglesa comparativamente às aulas sem recurso ao Second Life, a maioria dos alunos refere que recorreram à utilização da Língua Inglesa na mesma medida que antes, mas 5 alunos consideram que a usaram um pouco mais que antes e 1 aluno muito mais do que antes. Um dos alunos, contudo, refere que a usou muito menos do que antes, dados ilustrados pelo gráfico abaixo:

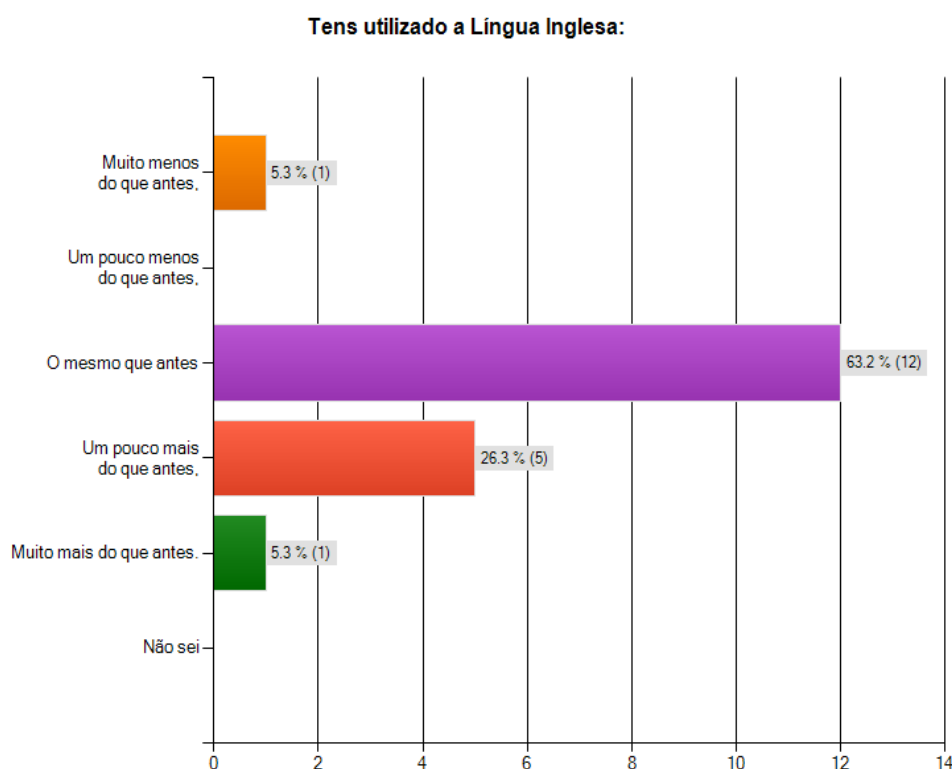


Gráfico 11: Perspectiva comparativa da utilização da língua Inglesa

Curiosamente, essa perspectiva negativa está de acordo, contudo, com o contributo individual que um aluno considera ter prestado para a realização das tarefas. No que diz respeito aos restantes, quando questionados sobre o seu contributo individual para a realização das tarefas, este afigura-se ligeiramente superior à classificação relativa às aprendizagens realizadas. A questão do contributo afigura-se-nos como um aspecto de

alguma relevância, na medida em que durante as observações alguns alunos se mostraram pouco atentos e irrequietos, com uma postura pouco comprometida. Com base na observação, na perspectiva da professora da turma e nas opiniões expressas pelos alunos, este facto deve-se essencialmente a aspectos como os hábitos e motivação dos alunos para o trabalho, a questão da disposição dos lugares e número de alunos por computador que não facilitou um ambiente propício à concentração e envolvimento na tarefa como seria desejado. Apesar disso, os dados resultantes desta sessão apontam para um potencial do Second Life, especialmente no que diz respeito à utilização da Língua Inglesa e promoção de aspectos como a motivação e revisão de vocabulário.

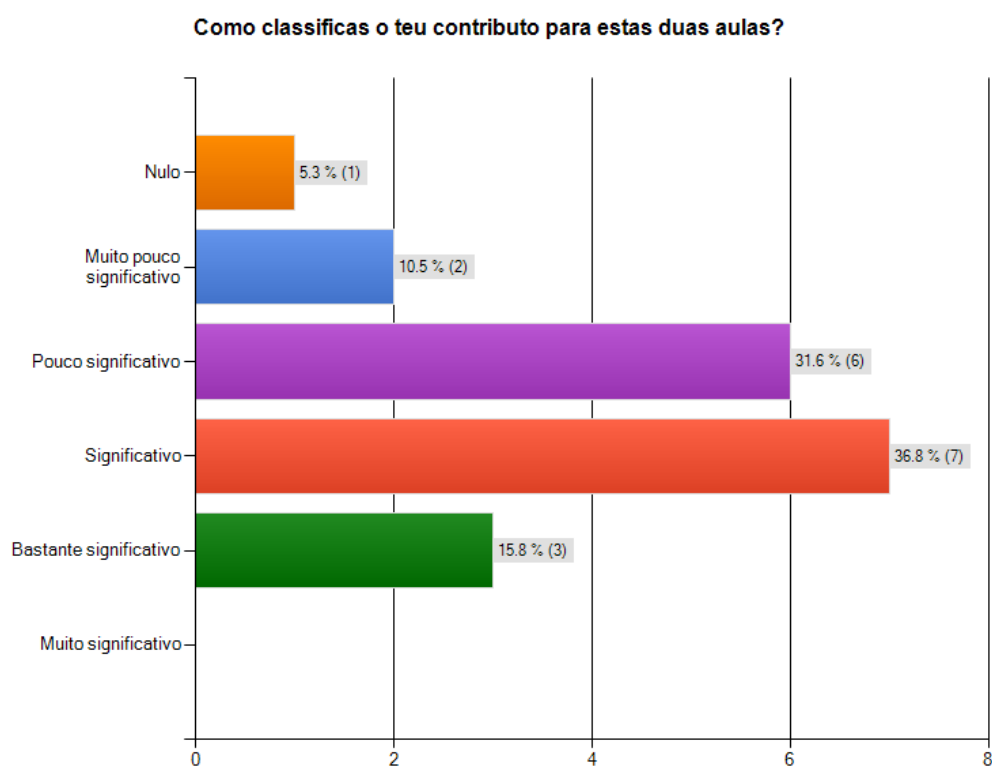


Gráfico 12: Classificação do contributo individual dos alunos para a sessão

4.3.2.2. Exploração de um local no SL alusivo à sustentabilidade ambiental

Depois de uma pesquisa sobre as ilhas alusivas aos problemas e preocupações ambientais existentes no SL, foram seleccionados 5 lugares relevantes para a sustentabilidade ambiental:

- Etopia Eco-Village

- Etopia Island
- Centre for Water Studies
- One Climate Island
- Friends of the Earth Scotland

Foi então sugerido aos alunos que se colocassem na pele de um ambientalista e explorassem o local procurando atender aos pontos descritos no guião da exploração (c.f. anexo H), tendo em vista a recolha de informação sobre os principais problemas observados e possíveis soluções.

Do ponto de vista da investigação, procurou-se analisar de que forma os recursos existentes e a interação com os mesmos contribuíram, não só para a motivação, mas também para o alargamento do conhecimento sobre o tema, a utilização da língua Inglesa e enriquecimento do vocabulário.

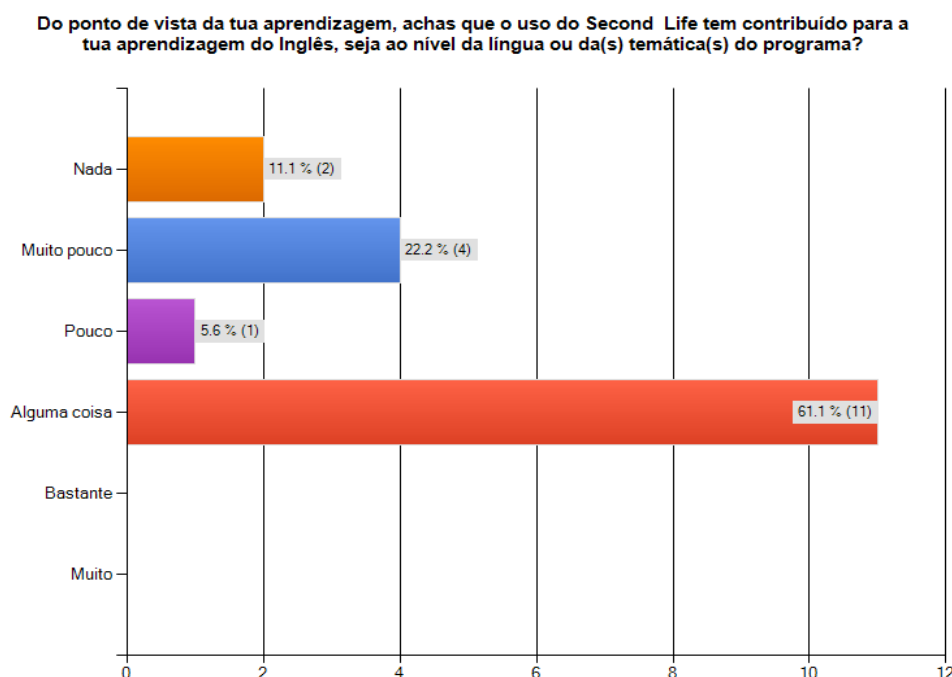


Gráfico 13: Contribuição do SL para as aprendizagens dos alunos

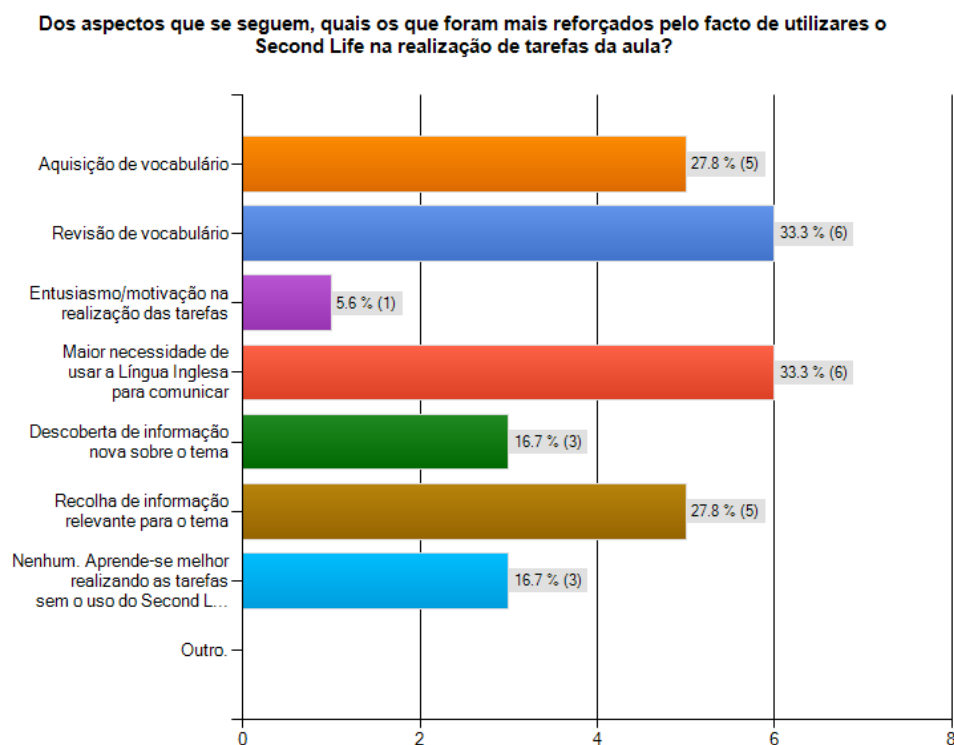


Gráfico 14: Aspectos mais reforçados pela utilização do SL

Como é possível verificar pelo gráfico anterior, no que diz respeito às aprendizagens realizadas após esta sessão, a maioria dos alunos (61%) reconhece algum contributo ao SL para a sua aprendizagem. Os aspectos mais reforçados por esta exploração foram, no seu entender, a revisão de vocabulário e maior necessidade de utilização da língua Inglesa para comunicar, seguidos da aquisição de vocabulário e da recolha de informação relevante para o tema em estudo.

Se repararmos, por comparação ao gráfico 10, a motivação expressa pelos alunos diminuiu, o que poderá dever-se ao facto destas explorações terem já objectivos definidos em oposição a uma exploração livre, como aconteceu no início, e implicarem mais trabalho na recolha e selecção de informação com vista à elaboração do trabalho final. Também em relação ao preenchimento do diário de expedição ou à recolha de notas se observa uma discrepância em relação à primeira exploração em que todos os grupos completaram a ficha, por oposição a esta, onde apenas dois grupos preencheram a ficha de trabalho. Estes aspectos estão relacionados, no nosso entender, com o facto de a utilização do Second Life ter já em vista a realização de trabalho e produção de algo e não apenas a exploração livre. Apesar disso, a maioria dos alunos refere ter gostado

destas aulas: 8 alunos referiram ter gostado, 7 referiram terem gostado um pouco menos e 1 aluno referiu ter gostado bastante. Um aluno referiu não ter gostado nada e o outro ter gostado muito pouco.

O gráfico abaixo apresenta os motivos escolhidos para justificar as diferentes perspectivas:

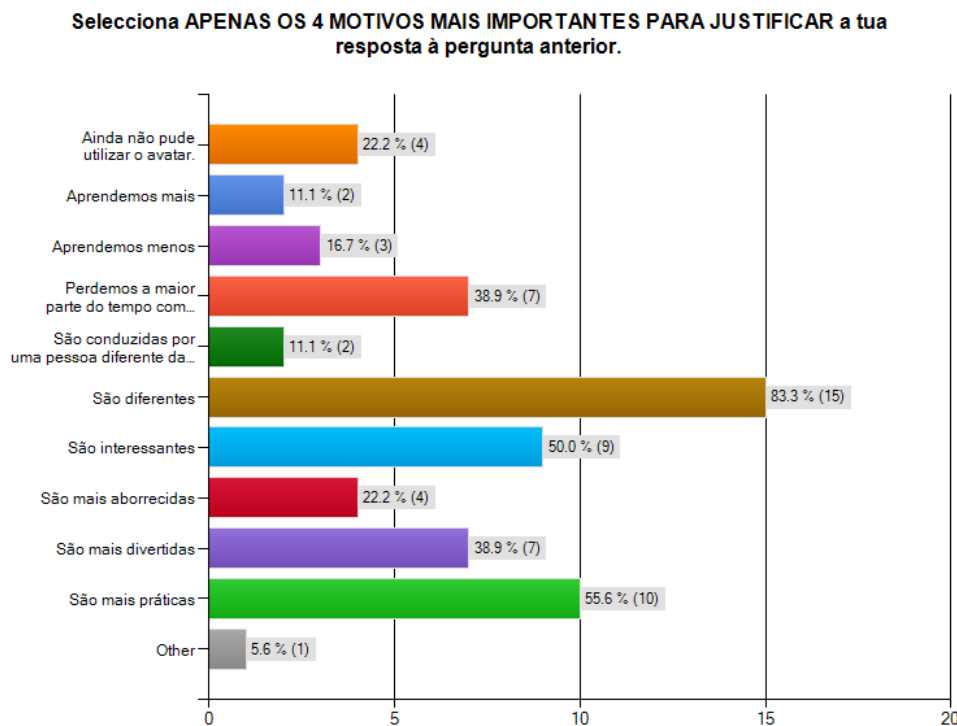


Gráfico 15: Justificações para a classificação proposta no gráfico 14.

Como podemos observar, os aspectos mais escolhidos foram o facto de serem diferentes, mais práticas e interessantes. Com a mesma percentagem temos outros dois aspectos como o facto de serem mais divertidas, ou de que, na opinião do mesmo número de alunos, se perde a maior parte do tempo com problemas técnicos. Em oposição, o aluno que escolheu a opção “outro” referiu que não acha o Second Life interessante nem apelativo e que gosta mais das aulas normais. De salientar que o aspecto relativo à participação de uma pessoa diferente da professora da turma, que poderia estar associado a um factor de novidade, diminuiu comparativamente ao questionário anterior, o que vem comprovar a ideia de que este aspecto não terá tido grande impacto, à excepção do factor novidade que parece ter perdido relevância. Outro aspecto que se nos afigura como relevante é o facto de o número de alunos que refere

ainda não ter tido a oportunidade de utilizar o avatar ter aumentado de 1 aluno para 4. Estes alunos podem ter estado menos motivados e menos envolvidos nas actividades, o que poderá espelhar opiniões menos positivas em relação à sua participação nesta investigação.

Do ponto de vista das aprendizagens, contudo, verifica-se uma melhoria no número de alunos que a considera significativa e uma diminuição do número de alunos com opiniões menos positivas. O aluno que considerava a sua aprendizagem nula, contudo, ainda mantém a mesma posição.

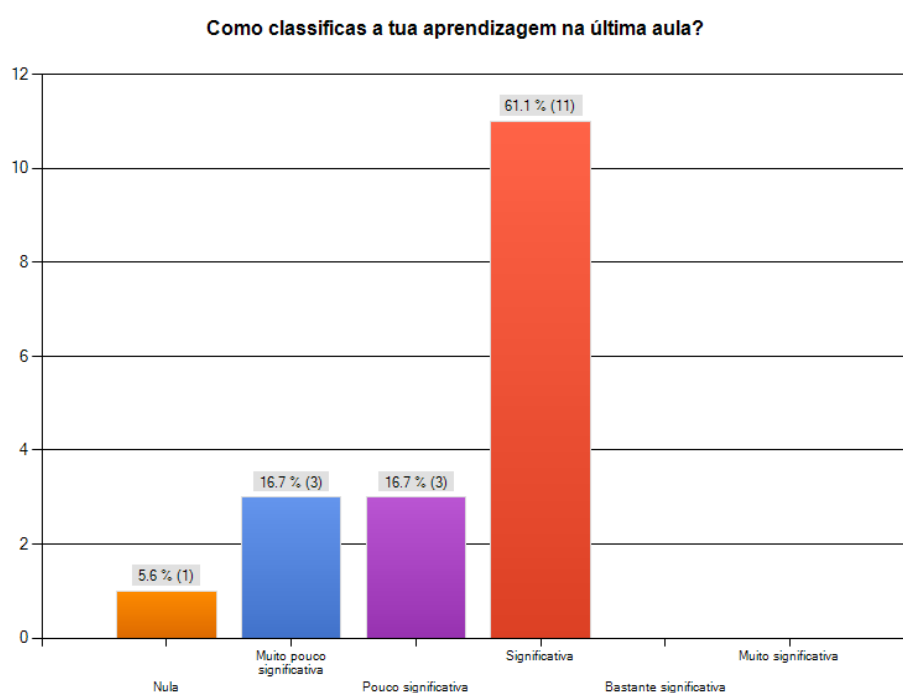


Gráfico 16: Classificação das aprendizagens realizadas pelos alunos

Relativamente à dinâmica e ao trabalho de grupo, as opiniões favoráveis também sofreram uma diminuição, que poderá dever-se à discrepância do envolvimento e comprometimento face ao trabalho e à realização das tarefas, apontado tanto por alguns alunos, como pela professora durante as entrevistas conduzidas.

Na tentativa de se apurar os principais motivos para os resultados menos positivos, o gráfico 17 apresenta a perspectiva dos alunos face à evolução dos problemas ou dificuldades identificadas:

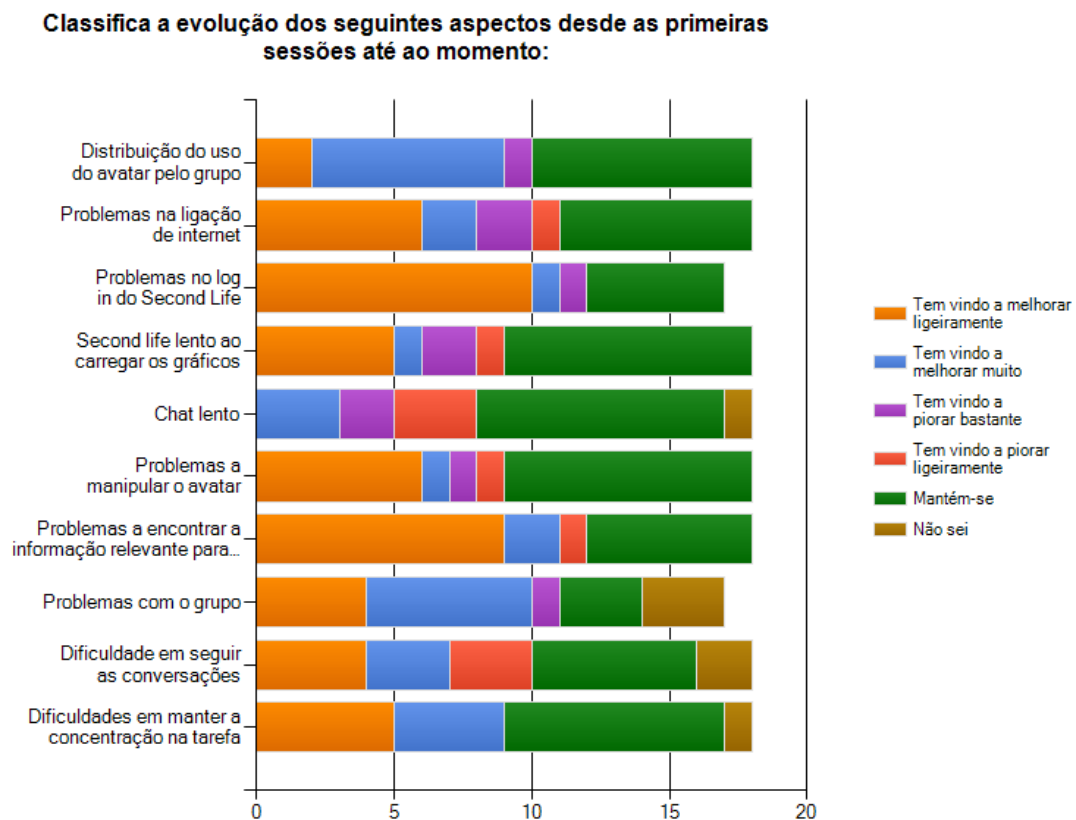


Gráfico 17: Classificação da evolução das dificuldades encontradas durante as sessões até ao momento

Como é possível observar, os problemas com mais prevalência referem-se à lentidão no carregamento dos gráficos e do chat, bem como problemas na manipulação do avatar relacionados com a qualidade da ligação. Curiosamente, um dos aspectos com maior percentagem a seguir aos anteriormente referidos, diz respeito à dificuldade em manter a concentração na tarefa, e ainda, a dificuldade de seguir as conversações. Esta perspectiva era partilhada pela investigadora, de acordo com os registos de observação, e pela professora, mas não se esperava que os alunos as referissem como principais dificuldades. Mais uma vez, acredita-se que estes valores surgem com maior destaque pelo facto de ser mais complicado levar a cabo estas actividades em grupo com 1 avatar e também pelas características específicas destes alunos, com algumas dificuldades de concentração e na realização de trabalho regular, como já foi referido.

Quanto aos problemas que melhoraram, há a registar o login no Second Life e ainda as dificuldades em encontrar informação relevante para a realização da tarefa, o que

atesta a adequação dos recursos explorados, independentemente do trabalho efectivamente realizado pelos alunos.

4.3.2.3. Pesquisa complementar sobre a sustentabilidade ambiental na Web

Tendo em consideração a exploração realizada no Second Life, o tema escolhido para o *alert board* e a informação recolhida até ao início da sessão, foi sugerido aos alunos que levassem a cabo uma pesquisa na Web com o intuito de complementar a recolha de informação já iniciada no SL, bem como a confrontação com outras fontes de informação para a elaboração do *alert board*.

Esta pesquisa na Web teve como objectivo fornecer meios alternativos para completar e alargar a pesquisa já realizada sobre o tema escolhido, de maneira a que os alunos não ficassem limitados à exploração dos locais e recursos alusivos ao tema em estudo existentes no Second Life, podendo depois fornecer um feedback comparativo sobre a relevância e adequação dos recursos existentes no Second Life e o impacto dessa pesquisa para o produto final, comparativamente à pesquisa na Web.

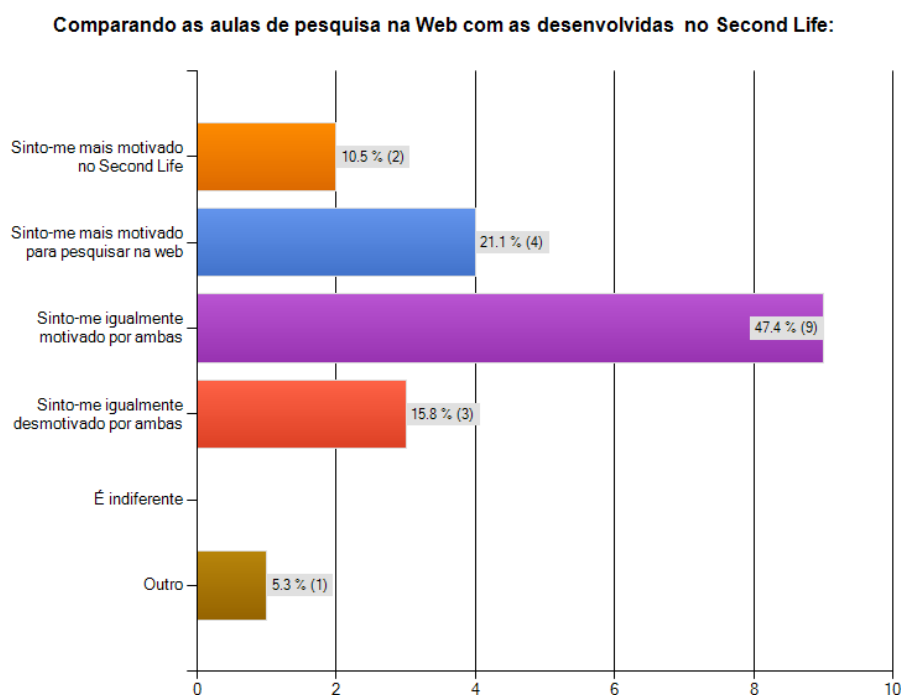


Gráfico 18: Perspectiva comparativa entre as sessões de pesquisa na Web e no SL no que diz respeito à motivação dos alunos

Como é possível observar a partir do gráfico 18, no que diz respeito à motivação para a pesquisa, a maioria dos alunos referiu sentir-se igualmente motivada pelas duas formas de pesquisa. De salientar que 3 alunos se referiram igualmente desmotivados por ambas as formas de pesquisa, sendo que a pesquisa no Second Life foi, contrariamente ao esperado, a menos preferida. No que diz respeito ao tipo de aulas, cerca de 40% dos alunos entende que realiza aprendizagens semelhantes tanto em aulas sem recurso ao Second Life, como nestas aulas com recurso à ferramenta. Por outro lado, uma percentagem de alunos muito próxima dos valores desta última perspectiva (33%) é da opinião de que se aprende melhor em aulas com recurso ao Second Life. Relativamente a esta questão surgem novamente 2 alunos que entendem que nenhuma das modalidades funciona. Esta consistência nas suas opiniões espelha a desmotivação e desinteresse destes alunos, e fundamenta a percepção de que estes realmente não se revêem em nenhum dos formatos para o trabalho e aprendizagens escolares.

Comparando a aula de pesquisa na Web e as de pesquisa no Second life, escolhe a opção que melhor espelha a tua opinião:

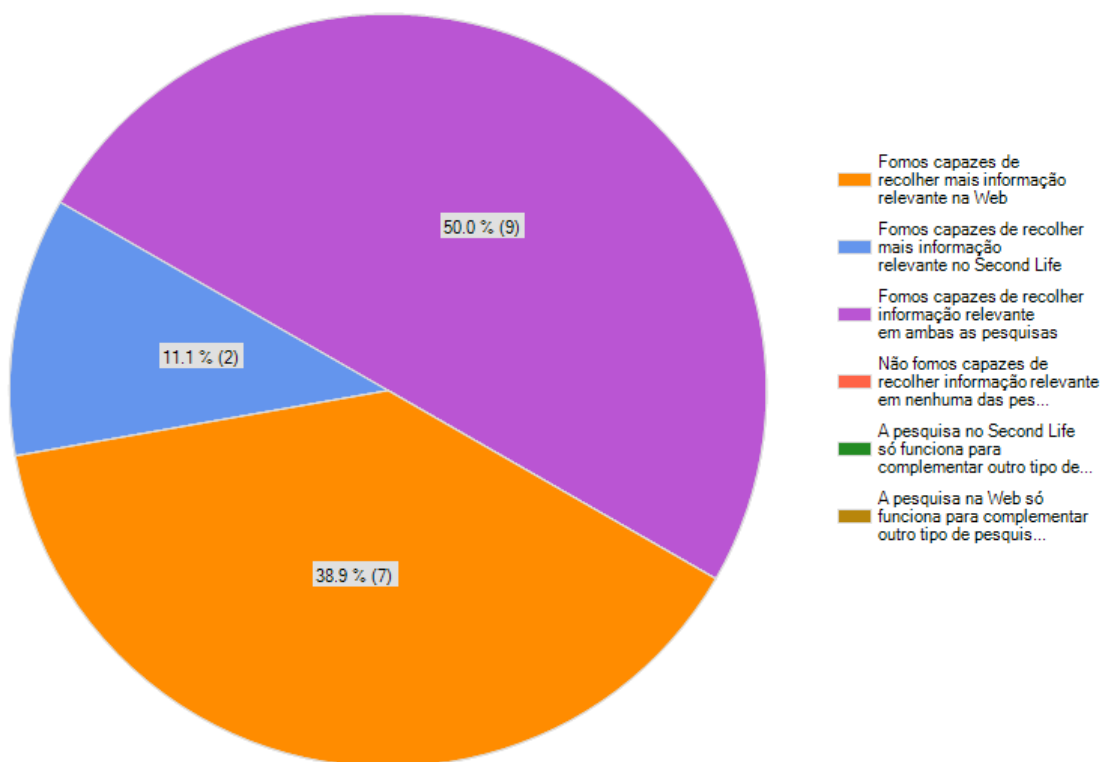


Gráfico 19: Perspectiva comparativa entre as sessões de pesquisa na Web e no SL no que diz respeito à recolha de informação dos alunos

No que diz respeito à relevância da informação disponível nos dois ambientes explorados para a temática em estudo, foi possível observar que os alunos consideraram que ambas as pesquisas produziram informação relevante. Esta questão, contudo, procurava essencialmente perceber se alguma das duas se tinha revelado pouco profícua ou insatisfatória, o que não parece ter sido o caso, uma vez que nenhum aluno considerou que um tipo de pesquisa só funcionava como complemento, nem mesmo no Second Life, que, por comparação, terá, à partida, menor volume e diversidade de informação do que a Web.

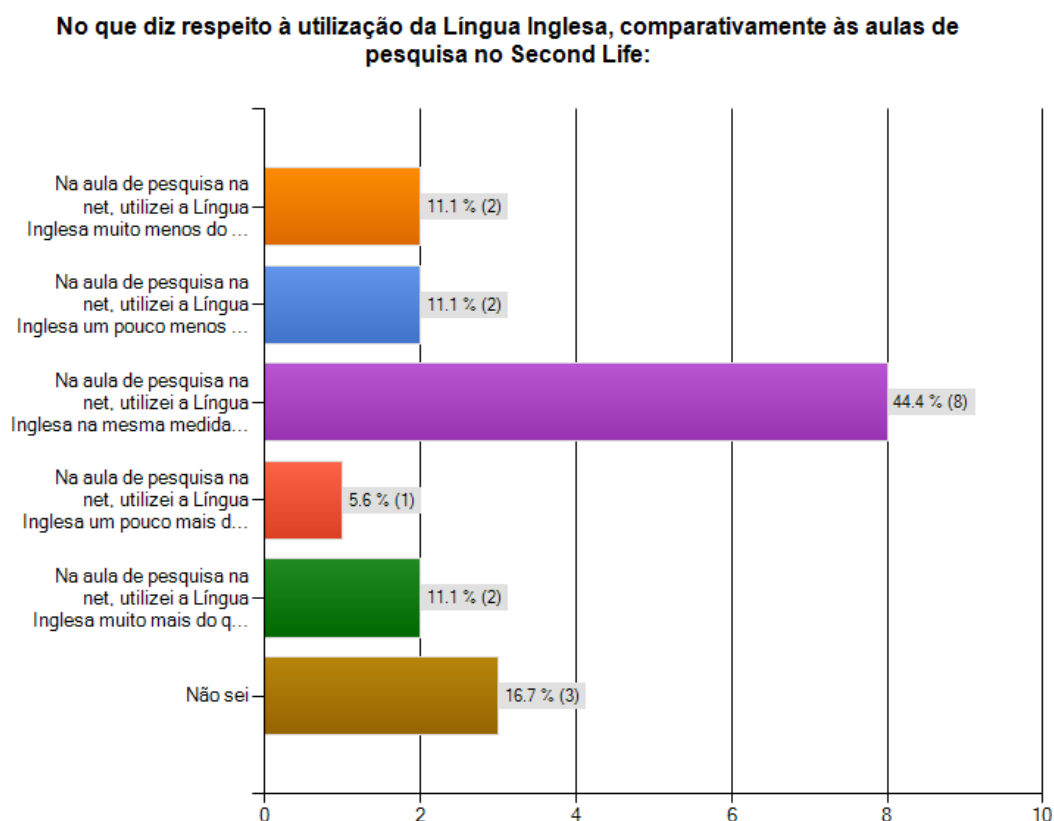


Gráfico 20: Perspectiva comparativa entre as sessões de pesquisa na Web e no SL no que diz respeito à utilização da língua Inglesa

No que diz respeito ao recurso à língua Inglesa durante as duas pesquisas, as opiniões surgem bastante equilibradas, como é possível observar pelo gráfico acima. Contudo, há uma utilização da língua Inglesa ligeiramente superior no que diz respeito à pesquisa no Second Life. Mais uma vez, é necessário encarar estes resultados com algumas reservas na medida em que poderão ser influenciados pela partilha irregular da utilização do avatar. Os alunos foram ainda questionados acerca do volume de trabalho de maneira a identificar algum paralelismo que pudesse indicar relação entre o volume de trabalho e as suas preferências pelo tipo de pesquisa ou actividade.

De facto, até neste aspecto se verificaram perspectivas muito semelhantes, uma vez que a maioria dos alunos referiu ter investido o mesmo volume de trabalho em ambos os tipos de pesquisa. A pesquisa na Web afirmou-se como a que registou mais volume de trabalho, na perspectiva dos alunos, face à pesquisa no Second Life. O facto de os alunos estarem mais familiarizados com a pesquisa na Web, e por isso mais habituados à sua

execussão e à distribuição de tarefas, poderá também, em oposição à pesquisa que se propicia no *Second Life*, ter influenciado a sua postura na pesquisa neste último ambiente. Nem todos pareciam ter a mesma noção de que também no *Second Life* era necessário atribuir tarefas para se ir seleccionando e recolhendo a informação. Este aspecto poderá estar relacionado também com o facto de estas ainda serem as primeiras experiências desta natureza no *Second Life*, que implicam alguma adaptação também da parte dos alunos ao nível da sua postura e participação activa.

Este equilíbrio na comparação das duas explorações reflete-se também ao nível da utilização da Língua Inglesa que, segundo os alunos, foi semelhante em ambas as pesquisas, bem como no que diz respeito ao funcionamento do grupo que os alunos referem ter funcionado igualmente bem nos dois tipos de pesquisa. Relativamente ao funcionamento do grupo, há referência a um melhor funcionamento na aula de pesquisa na Web pela divisão de tarefas e pela impossibilidade de todos terem uma participação tão activa na pesquisa no *Second Life*, espelhada não só pelos dados provenientes dos questionários, mas também pelas justificações dadas pelos alunos nas entrevistas.

4.3.2.4. Sessão de recolha de opiniões junto dos residentes do SL

A sessão de recolha de opiniões junto dos residentes tinha como objectivo apelar a uma reflexão sobre quais as questões que gostariam de ver respondidas no que diz respeito à temática que estavam a trabalhar, e ainda, permitir aos alunos fazer uso da sua competência comunicativa para questionarem e interagirem com os residentes no sentido de recolherem informação sobre as questões colocadas a pessoas provenientes de outros países falantes de outras línguas, a que dificilmente teriam acesso sem ser com recurso ao SL. De uma perspectiva investigativa, pretendia-se observar e compreender qual o impacto desta interacção com os residentes relativamente aos principais aspectos em estudo: motivação para a utilização da Língua Inglesa, contribuição desta interacção para o desenvolvimento da competência comunicativa e desenvolvimento do vocabulário.

Segundo a perspectiva dos alunos, ilustrada pelo gráfico 21, podemos verificar que os aspectos referidos como tendo sido os que mais beneficiaram com esta exploração no Second Life foram a vontade de interagir com outras pessoas e a recolha de informação relevante para o tema em estudo.

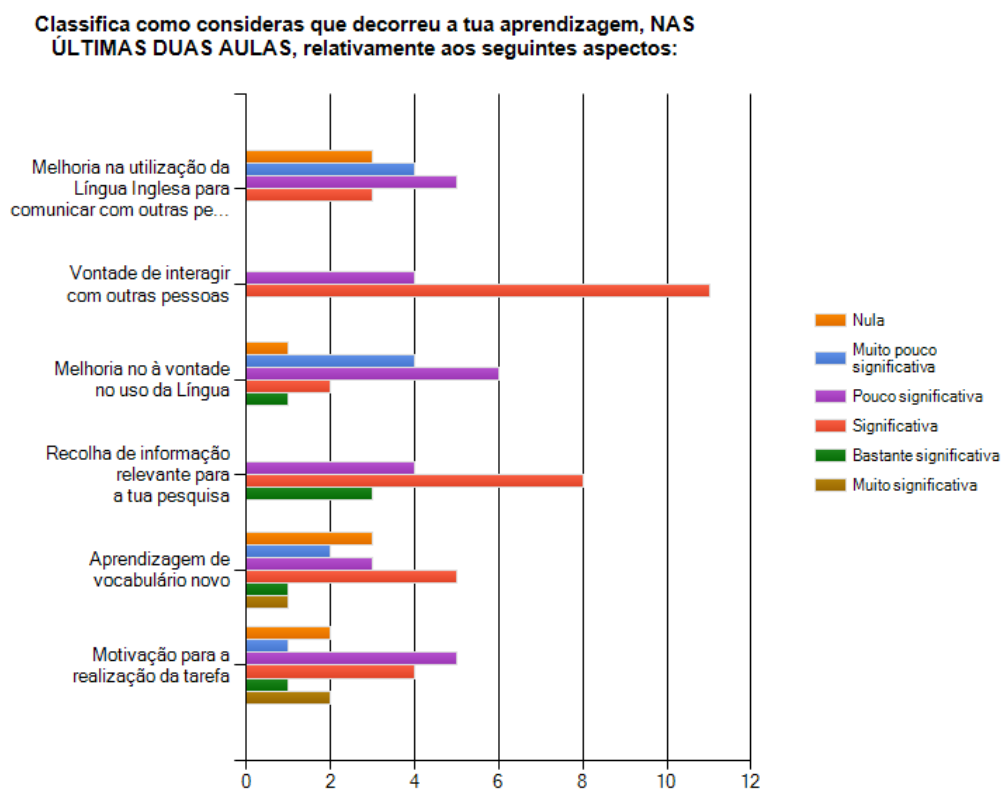


Gráfico 21: Classificação da evolução das aprendizagens

A melhoria na utilização da língua Inglesa foi o aspecto em que 3 alunos consideraram a sua aprendizagem nula. Este aspecto registou ainda os valores mais elevados na classificação de “aprendizagem pouco significativa”, a par com a motivação e a melhoria do à vontade no uso da língua Inglesa.

A questão da utilização da língua Inglesa seria, à partida, um dos aspectos mais difíceis de trabalhar, tendo em conta o contexto do estudo e, por outro lado, um dos que representa maior desafio para grande parte dos alunos. Tendo em conta que alguns destes alunos são especialmente desmotivados como, aliás, já foi corroborado por alguns dos resultados aqui apresentados, e têm também muitas dificuldades, o cepticismo relativamente a este tipo de aulas e a desmotivação pela aprendizagem em sala de aula poderá ter uma forte contribuição para esta visão negativa, a par com o pouco sucesso no

estabelecimento de diálogos significativos com os residentes durante a realização desta sessão. Há ainda a referir a questão deste tipo de abordagens ser, à luz de estudos como o de Coutinho (2008), mais favorável a alunos com mais dificuldades, sendo estes os casos onde se verificam aprendizagens mais significativas, comparativamente a alunos que têm competências comunicativas mais desenvolvidas e que, face a uma utilização distribuída do avatar, terão acabado por utilizar menos a Língua Inglesa do que teriam utilizado, por exemplo, no contexto de sala de aula. De facto, um dos alunos apresentou exactamente esta razão numa das entrevistas realizadas para não considerar que a sua aprendizagem tenha sido tão significativa ao nível da utilização da língua Inglesa para comunicar:

Eu não acho que me tenha afectado muito [na capacidade de comunicação em Língua Inglesa]... Eu, todos os Verões, tenho muito contacto com a Língua Inglesa, porque o meu padrasto tem uma escola de windsurf e, no Verão, é a falar sempre Inglês. Por isso, a mim, acho que não fez grande coisa, só aprendi mais algum vocabulário.

De entre os aspectos considerados, há a salientar a recolha de informação relevante para a pesquisa como o item com melhor classificação que se situa entre muito pouco significativa (28,6%), significativa (53,3%) e bastante significativa (20%), seguido pelo aspecto da vontade para interagir com outras pessoas, que 73,3% dos alunos classificaram como significativa. Há ainda a referir o aspecto da motivação para a realização da tarefa e a aprendizagem de vocabulário novo, tal como referido pelo aluno anterior, como os aspectos onde a maioria dos alunos considera que houve um impacto “significativo”. A grande maioria dos alunos gostou de elaborar as questões e de entrevistar os residentes, sendo que apenas 2 alunos referiram ter gostado “muito pouco” e 1 aluno não ter gostado “nada”, conforme ilustra o gráfico 22. No caso destas respostas negativas, não foi dada nenhuma justificação pelos alunos. Para as respostas positivas, foi destacada a aprendizagem de vocabulário novo como um dos motivos.

Apesar das poucas respostas, gostaste de elaborar as questões e de entrevistar os residentes?

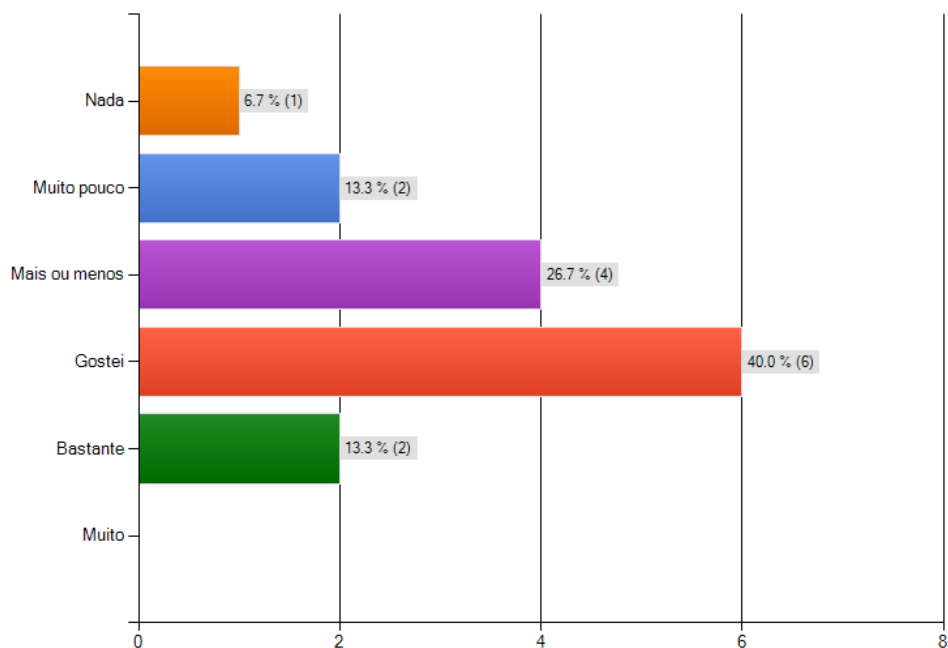


Gráfico 22: Gosto dos alunos pela actividade

TENDO EM CONTA TODAS as aulas até ao momento, como classificas a tua aprendizagem nestas explorações do Second Life?

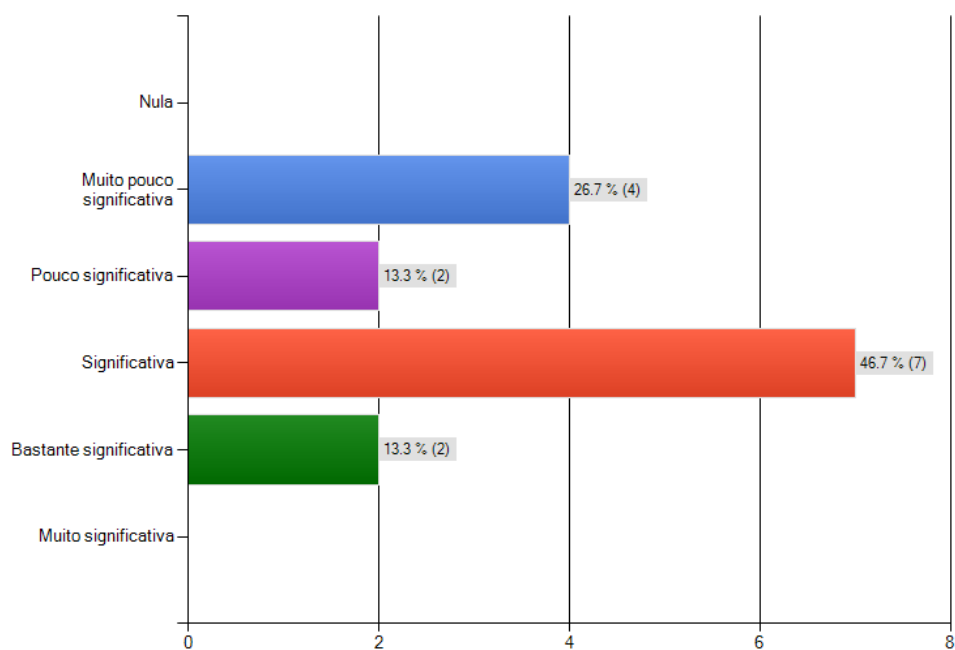


Gráfico 23: Classificação da aprendizagem realizada

No que toca às aprendizagens realizadas até ao momento desta exploração, segundo a perspectiva dos alunos, o balanço é positivo. Neste caso, nenhum aluno considerou a sua aprendizagem nula. Ainda assim, 26,7% dos alunos referiu ter sido “pouco significativa”, mais uma vez fazendo referência ao facto de considerarem que teria sido mais produtivo se tivessem trabalhado individualmente.

TENDO EM CONTA TODAS as aulas, selecciona os 4 aspectos que mais trabalhaste ou que mais beneficiaram com estas explorações no Second Life:

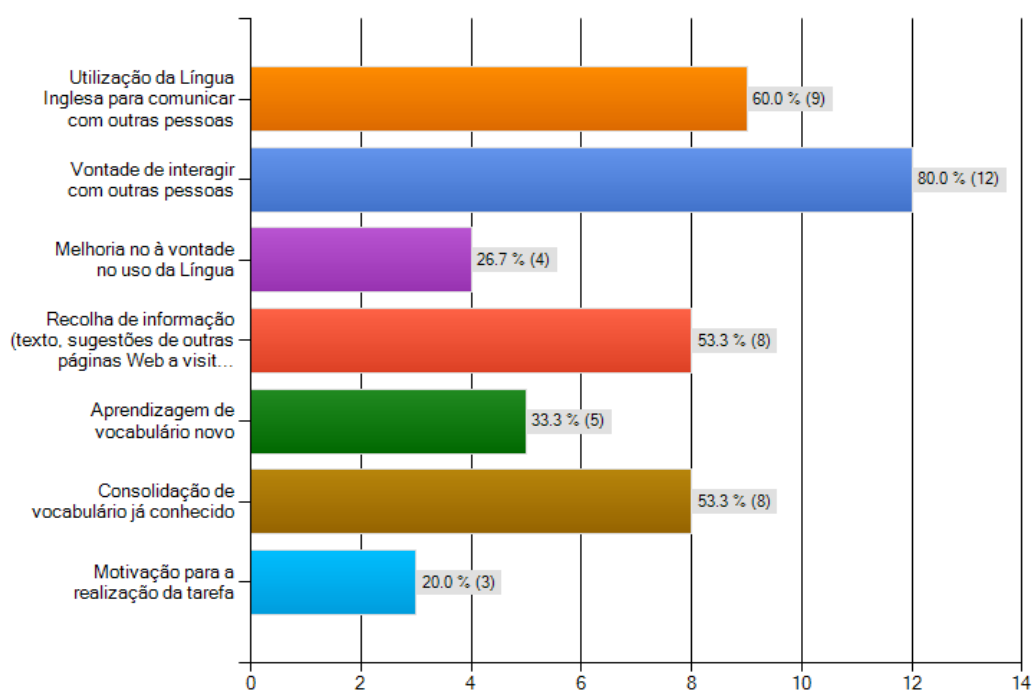


Gráfico 24: Balanço relativamente aos aspectos mais trabalhados durante estas sessões

Os aspectos que mais terão beneficiado destas explorações no Second Life são, segundo o gráfico acima: a vontade de interagir com outras pessoas (80%), a utilização da língua Inglesa para comunicar (60%), a recolha de informação relevante (53 %) e a consolidação de vocabulário (53%).

Estas perspectivas surgem corroboradas e mais fundamentadas pelas perspectivas de alguns alunos conforme consta das tabelas referentes a cada unidade de análise, constantes do Anexo F.

4.3.2.5. Elaboração do alert board

A elaboração do *alert board* tinha como principal objectivo apelar à junção e integração da informação proveniente das diferentes pesquisas realizadas (pesquisa do local alusivo à sustentabilidade ambiental no SL, pesquisa complementar na Web e questões colocadas aos residentes) de maneira a produzirem um cartaz de alerta sobre os principais problemas relacionados com o tema escolhido, alusivo à sustentabilidade ambiental, e possíveis contributos de cada um para minimizar as consequências desses problemas. Esta actividade tinha como objectivo apelar a uma reflexão e construção de um produto fruto da fusão das diferentes perspectivas recolhidas durante a pesquisa, bem como dar um feedback sobre o tipo de informação valorizada pelos alunos e a sua capacidade de a integrarem, relacionarem e, com ela, construírem algo novo. Por outro lado, procurou-se compreender qual o impacto da exploração dos recursos do SL para a realização desta actividade, quer ao nível da motivação e aprendizagem dos alunos, quer segundo perspectivas como o alargamento do vocabulário, conhecimento sobre o tema ou competências ao nível da utilização da Língua Inglesa.

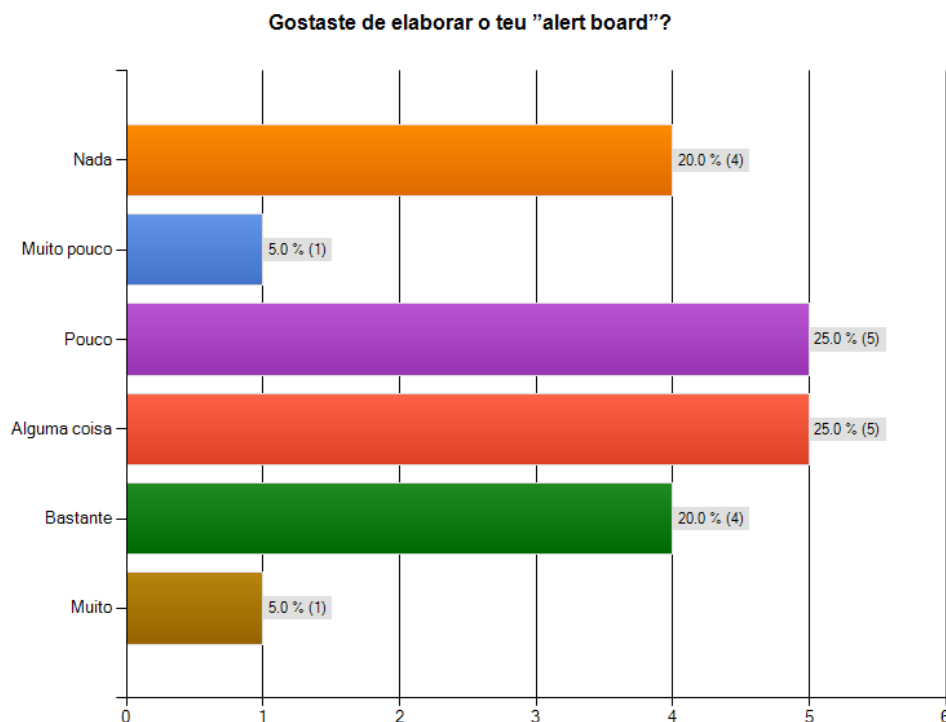


Gráfico 25: Posicionamento dos alunos face ao gosto pela actividade realizada

Como é possível observar, as opiniões surgem bastante distribuídas no que diz respeito ao gosto pela actividade realizada. Entre os motivos apontados na questão seguinte surge o facto de terem tido maior liberdade na escolha de aspectos relacionados com o trabalho, o facto de ter permitido maior criatividade, mas também mais responsabilidade e trabalho, o que poderá justificar algumas das perspectivas menos favoráveis. De entre as justificações para as perspectivas favoráveis sobre a actividade há a destacar que 60% dos alunos referiram terem aprendido coisas importantes sobre o tema, e 50% valorizou o facto de terem podido mostrar algo das pesquisas realizadas no SL, seguidos pela possibilidade de serem criativos (45%). 20% dos alunos referiram que a actividade não permitiu mostrar algo das pesquisas no Second Life, o que implica, a nosso ver, duas coisas: 1) que houve grupos cujo tema acabou por não coincidir com o tipo de local visitado fruto das opções tomadas pelo grupo; 2) que estes alunos, apesar dos pontos negativos, reconhecem, de facto, algum interesse às explorações levadas a cabo no SL, caso contrário não refeririam como negativo o facto de considerarem que não tiveram oportunidade de as partilhar com outros.

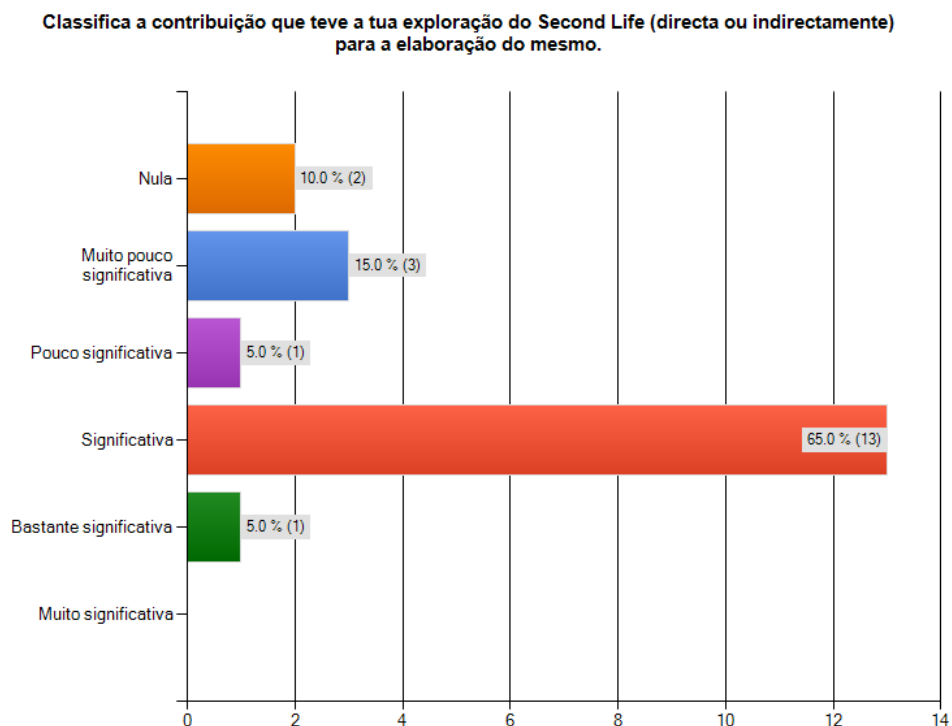


Gráfico 26: Contribuição da exploração do Second Life para a elaboração do alert board

Em consonância com esta perspectiva, o gráfico acima mostra que uma maioria evidente dos alunos entende que a exploração do Second Life teve uma contribuição significativa para a elaboração do *alert board*. Nos casos em que a contribuição foi menor, deve-se ao facto de os grupos terem tido liberdade na escolha do tema, pelo que em dois casos esse tema (chuvas ácidas) não teve a ver directamente com o local explorado no SL, embora existisse, em ambos os lugares visitados, informação relacionada com o equilíbrio ambiental que poderia eventualmente servir de enquadramento à temática, embora implicasse maior trabalho, uma vez que necessitava de uma maior selecção e tratamento para se adequar à situação específica. Na opinião da professora da turma, este processo foi exactamente aquele onde os alunos tiveram mais dificuldades e onde se observou menor empenho em produzir trabalho.

4.3.2.6. Cimeira com o “Ministro”

Esta actividade tinha como objectivo a sistematização dos resultados da pesquisa relativa aos principais problemas ambientais identificados, alertas e possíveis soluções apontadas pelos “ambientalistas”, fruto das pesquisas e expedições levadas a cabo. Pretendia também apelar a alguma discussão, esperando-se que pudesse resultar numa sistematização das aprendizagens dos alunos, mobilizando conhecimento que haviam incluído no *alert board*.

Do ponto de vista da investigação, o principal objectivo era o de observar a receptividade e motivação dos alunos num contexto de role-play desta natureza, bem como a forma como se sentiam motivados para participar recorrendo à Língua Inglesa, mesmo sabendo que todos eram falantes de Português, Língua Materna. Por outro lado, pretendia-se observar se os alunos eram capazes de se referirem a conhecimento resultante dos trabalhos realizados e mobilizar algum do vocabulário trabalhado. Esta sessão surge descrita em maior pormenor na descrição da aula constante do anexo D.

No que diz respeito à realização desta actividade, há a destacar a possibilidade de sistematização de informação relevante resultante das pesquisas realizadas e uma

recuperação de algum do vocabulário trabalhado durante as mesmas. De uma maneira geral, esta terá sido uma das actividades menos consensuais entre os alunos na medida em que obrigava a uma grande disciplina e atenção para que a discussão progredisse, nem sempre fácil de manter em grupos de 4, sendo que apenas um aluno podia escrever de cada vez. Pretendia-se que, com a entre-ajuda de todos, se pudesse sistematizar as conclusões sobre o tema estudado. Contudo, muitos dos grupos limitaram-se a recorrer aos documentos que auxiliaram a elaboração do *alert board* e usaram o copy-paste para se referirem aos problemas e conclusões, em vez de procurarem adaptar e simplificar a informação. Neste sentido, esta terá sido das actividades cujo balanço é menos positivo. Fica a questão sobre o eventual resultado se realizada individualmente, uma vez que esta foi a principal crítica apresentada.

4.3.3. Perspectivas dos participantes e cruzamento com as unidades de análise

Este ponto apresenta uma sistematização da informação recolhida junto dos alunos e da professora, tendo em conta as unidades de análise. Segue-se o cruzamento dos dados referentes a ambas perspectivas que surgem descritos em mais detalhe por unidades de análise organizadas em tabelas constantes do anexo F. Segue-se então um balanço global, tendo em conta o cruzamento das perspectivas dos intervenientes com a restante informação recolhida face às unidades de análise.

Motivação para realização das tarefas

A questão da motivação foi um dos aspectos positivos mais referidos no que diz respeito a este conjunto de aulas e à utilização do *Second Life* em contexto de sala de aula a partir desta experiência. Segundo a perspectiva dos intervenientes (alunos, professora e observadora) é possível afirmar que, de facto, a introdução do *Second Life* nas práticas de leccionação traz muitos factores que motivam a generalidade dos alunos, desde o aspecto gráfico, o tipo de ambiente onde é realizado o trabalho, a possibilidade

de exploração dos recursos e descoberta de coisas novas, a interacção com os residentes e com outros falantes da Língua Inglesa, o facto de ser virtual e permitir visitas virtuais ou ainda o simples facto de ser no computador. Por outro lado, há a destacar dois aspectos negativos, como a possibilidade de haver alunos que simplesmente não gostem deste tipo de ambientes ou que não vejam a sua utilização como válida para aprender na sala de aula, como foi o caso da perspectiva de um dos alunos entrevistados. Ainda assim, segundo a perspectiva da professora e da investigadora, à medida que a utilização do Second Life se vai afirmando como ferramenta didáctica com vista à produção de trabalho, alguns aspectos como o factor novidade ou o atractivo face à possibilidade de exploração livre do Second Life acabam por levar a um decréscimo da motivação inicial. Para este facto, terá também contribuído a pouca motivação intrínseca dos alunos para o trabalho e para o estudo em geral, não só identificada à partida pela professora da turma mas como foi também visível a partir das respostas consistentes de dois alunos neste sentido, posição que se manteve praticamente inalterada ao longo de todos os questionários. Apesar disso, a motivação para a utilização do Second Life neste contexto foi um dos aspectos mais referidos e também observado junto dos alunos. Durante os vários momentos, foi o aspecto mais referido directa ou indirectamente pelos alunos, como uma das mais-valias da utilização do Second Life que contribuía para um maior entusiasmo e envolvimento, conducentes a aprendizagens significativas.

Envolvimento

No que diz respeito ao envolvimento dos alunos face às actividades e trabalhos propostos existem dois aspectos opostos importantes a referir. Por um lado verificou-se, de facto, um maior envolvimento por parte da maioria dos alunos decorrente dos aspectos que justificaram uma maior motivação. Como vários referiram, o facto de estarem motivados ajudou a que quisessem ter uma participação mais activa, levando a uma maior contribuição dos alunos envolvidos. Também os registos de observação e os diários dos alunos demonstram um envolvimento significativo e mais generalizado nas fases iniciais. Ainda assim, na óptica de alguns alunos existiu um menor envolvimento

pelo facto do trabalho ser realizado em grupo e obrigar à partilha do avatar ou das responsabilidades para desenvolver uma contribuição activa, levando a que nem todos se sentissem tão solicitados.

Uma questão que parece importante levantar é até que ponto as expectativas iniciais de utilização do Second Life e a ideia de um ambiente de diversão poderão ter contribuído para uma diminuição do entusiasmo ao longo do projecto, à medida que os alunos tomavam consciência de que se esperava que, também ali, tivessem uma postura activa, precisassem de pensar, seleccionar e produzir algo a partir da exploração do SL.

Produtividade das tarefas

A par com a motivação e envolvimento observados e referidos pelos alunos, há a mencionar algumas actividades que revelaram uma produtividade significativa e outras que ficaram aquém das expectativas. Face aos dados qualitativos recolhidos (anexo F), a maioria dos alunos considerou que os dois aspectos referidos anteriormente contribuíram significativamente para uma maior produtividade. Os dados recolhidos e os trabalhos realizados apontam para um maior envolvimento geral da turma, espelhando, contudo, um decréscimo no trabalho, como já referido, à medida que o projecto avançou e lhes foi exigida maior produtividade.

As actividades referidas pelos alunos como as mais interessantes foram a exploração sobre a sustentabilidade ambiental (referida pelo maior número de alunos), seguida da exploração de locais culturais, a conferência com o ministro e o questionário aos residentes, com o mesmo número de referências. No caso da exploração sobre a sustentabilidade ambiental, a justificação dada para a sua preferência foi o facto de permitir descobrir coisas novas e inovadoras, interessantes para aplicar no mundo real, havendo ainda referência ao facto de ter implicado mais trabalho. Esta foi também a actividade menos referida como aquela de que menos gostaram. Apesar disso, um dos alunos referiu que só conseguiu recolher imagens dessa pesquisa. A recolha de dados resultantes das observações permitiu recolher informação sobre alguns painéis informativos que foram descurados, alguns deles sob a forma de notecards, o que poderá dever-se ao facto dos alunos ainda não estarem muito sensibilizados para a importância

desta forma de comunicação no Second Life. Outra questão observada prende-se com a recolha e selecção de informação que se centrou essencialmente nas fotografias tiradas no Second Life. Partindo da observação efectuada e da análise do guião de expedição preenchido pelos alunos, observou-se uma menor participação dos alunos no seu preenchimento face ao preenchimento do primeiro guião, e uma atitude pouco activa na recolha e selecção de informação que pudesse revelar-se importante, como por exemplo, a tomada de notas, para além da recolha dos snapshots. Na opinião da professora da turma, este desenrolar é consistente com o perfil destes alunos. Eles mostravam-se interessados em descobrir e explorar os recursos existentes, alguns deles com manifesto interesse, mas ao nível da realização de trabalho observou-se também alguma inércia. De entre os motivos apontados para a exploração cultural como uma das actividades preferidas (que foi mais livre e que visava apenas a familiarização com o SL), figuram aspectos como “maior à vontade”, “mais divertido”, “sem obrigações”, “menos trabalho” e “exploração livre do avatar”, o que vem confirmar a perspectiva de que a simples descoberta era mais aliciante do que a exploração com vista à elaboração de um outro produto. Apesar disso, foram vários os alunos a reconhecer a pertinência dos recursos existentes nos locais visitados, conforme espelham os dados dos gráficos resultantes dos questionários. Esta perspectiva é também corroborada pela opinião da professora da turma que considera esta uma das actividades mais produtivas na medida em que permitiu aprendizagens não só ao nível de conhecimento do tema, mas também de desenvolvimento lexical (c.f Anexo F, tabela 6).

No que diz respeito às actividades que geraram menor agrado entre os alunos está a actividade de vocabulário referida pelo maior número de pessoas e de seguida a conferência com o ministro. Ainda assim, houve dois alunos a elegerem estas duas como as suas actividades preferidas. Em relação a estas duas actividades, há a salientar a necessidade de os alunos estarem preparados para alguma lentidão na evolução da conversação, tendo-se observado que exigem maiores níveis de concentração e de cooperação entre os membros do grupo e entre os grupos restantes para que estas funcionem, uma vez que acabam por viver da participação em tempo útil de todos os intervenientes para uma evolução ideal da conversação/discussão. Na perspectiva da

investigadora, a actividade de vocabulário é uma das que, embora tentasse tirar partido da partilha síncrona de ideias e de informação, nesta fase, teria sido mais produtiva num contexto onde os alunos pudessem usar a voz de forma eficiente em vez da escrita (no SL ou na sala de aula sem recurso ao mesmo), uma vez que ainda estavam a aprender a adaptar-se a uma dinâmica diferente que implica, também, alguma auto-disciplina na participação neste tipo de ambientes. Nesta actividade, o facto de ser realizada em grupos de quatro também terá tido um impacto negativo ao nível do envolvimento individual observado nos alunos, corroborado pela perspectiva concordante de vários alunos (c.f. idem, tabela 6).

Motivação para a utilização da Língua Inglesa

No que diz respeito à motivação para a utilização da língua Inglesa para comunicar, é possível afirmar que a curiosidade e a possibilidade de comunicar com outras pessoas foram os aspectos com um impacto mais relevante a esse nível. Como já foi referido, durante a análise quantitativa, uma grande parte dos alunos considerou que se sentiu motivado e um pouco mais solicitado a utilizar a língua inglesa (cf. Gráfico 11), sendo que no balanço final apenas dois alunos consideram que a utilização do Second Life não contribuiu para melhorar a sua confiança na utilização da língua Inglesa. Conforme espelha o gráfico 21, os restantes inquiridos distribuem-se entre o “pouco” e o “muito” no que diz respeito ao impacto da utilização do Second Life na sua confiança para comunicar em Inglês.

Utilização da língua Inglesa para comunicar

No que diz respeito à utilização efectiva da língua Inglesa, não se registou um impacto tão elevado como se esperava, no nosso entender, em parte afectado pela partilha da utilização da palavra através do avatar, conforme foi referido por alguns alunos. Ainda assim observou-se um impacto positivo, conforme expressou um dos alunos: *“Pelo menos eu vi-me a fazer frases que não me imaginava a fazer”*. De facto, os valores mais expressivos referentes à informação quantitativa mostram que a maioria dos alunos (63%) considera que utilizou a língua Inglesa na mesma medida comparativamente às aulas sem recurso ao Second Life, sendo que cerca de 26% dos alunos considera que

utilizou a língua Inglesa um pouco mais do que antes, registando-se também um aluno em oposição, que considera que utilizou a língua Inglesa muito menos que antes. Apesar disso, a informação recolhida a partir das entrevistas aos alunos faz referência a episódios que estes destacam como positivos, à semelhança do exemplo dado anteriormente. Por outro lado, a informação recolhida a partir das observações registaram ainda um recurso à Língua Materna em algumas situações, também referido pela professora da turma, apontando, por isso, para uma utilização da língua Inglesa não muito diferente da observada sem recurso ao Second Life.

Competências linguísticas e pragmáticas

Este estudo procurou ainda observar e recolher informação sobre as aprendizagens dos alunos no que diz respeito à temática e as suas perspectivas sobre o seu desempenho e contributo para essas aprendizagens. Para melhor percebermos o impacto do Second Life, para além dos conhecimentos relacionados com a temática em estudo, centrámo-nos também em dois grupos de competências: no desenvolvimento do léxico e no desenvolvimento de competências pragmáticas (que passaremos a especificar de seguida). No caso do desenvolvimento lexical, intimamente relacionado com o tema em estudo, esperava-se que este fosse um dos aspectos mais trabalhados na medida em que os recursos utilizados se afiguravam como facilitadores e bastante pertinentes e ainda pelo facto da tipologia de várias actividades visarem directamente, ou implicarem indirectamente, o alargamento do léxico. De facto, como já foi sendo apresentado através dos dados quantitativos, no entender dos alunos este terá sido efectivamente um dos aspectos mais trabalhados que reconhecem como mais proveitosos (c.f gráfico 21, tabelas 10 e 13 do anexo F). À semelhança do aluno que referiu que *“Ao querer falar com outro pessoal vamo-nos esforçar mais a fazer as frases e até vamos ao tradutor ver novas palavras que depois ficamos a conhecer”*, foram vários os alunos que fizeram alusão ao alargamento lexical ao longo de todos os momentos de recolha de informação do projecto. Este aspecto manteve-se como um dos que mais terão beneficiado desta exploração, pela utilização em contexto, possibilidade de interacção com recursos e pela

diversidade de informação existente nos locais escolhidos. Esta perspectiva é também partilhada pela professora da turma, conforme expresso nas tabelas 5 e 10 (Anexo F).

No que diz respeito ao desenvolvimento de competências, procurava-se também observar qual o impacto destas explorações ao nível da competência programática, em especial, no que diz respeito à competência funcional e interaccional, uma vez que estes eram também os aspectos mais visados pelas actividades propostas. A informação recolhida mostra que, apesar das conversas escassas dos alunos com os residentes, vários consideraram estas abordagens de impacto significativo, havendo referência a aprendizagens no que toca à adaptação e adequação da linguagem ao contexto informal e ainda impacto ao nível da familiarização dos alunos com diferentes formas de interacção e estabelecimento de relações pessoais. Como uma das alunas referiu, *“Era engraçada a forma como eles respondiam e reagem”*, ou ainda *“os residentes que nos ajudam muito, conversar e interagir com eles ajuda muito a aprender, acho que é muito importante.”*

O registo dos diálogos entre os alunos e os residentes documenta um tipo de utilização da língua com especial enfoque no estabelecimento de relações pessoais, sendo que vários alunos referiram considerarem importante o contacto com as expressões que os residentes utilizavam, afirmando que *“há sempre pessoas para interagir e que utilizam a Língua Inglesa. Aprende-se sempre”*.

Esta interacção mostrou-se relevante também ao nível da competência intercultural e existencial, conforme expressou um dos alunos: *“comecei a pensar que se nós não usarmos o inglês frequentemente, se não praticarmos, acabamos por nos esquecer e não vamos a lado nenhum. E nisso o Second Life ajudou, porque eu não falo muito Inglês com as pessoas e apercebi-me que, quando falava com as outras pessoas, elas falavam um Inglês fluente.”* Este discurso expressa uma outra consciência enquanto aprendiz de uma Língua estrangeira, a partir do posicionamento pessoal face a outros falantes.

Contudo, devido à escassez de residentes disponíveis para conversar com os alunos sobre o tema, houve também alguns alunos que consideraram que, no caso específico da actividade dos questionários com os residentes, que visava essencialmente o contacto

com outros falantes, esta não foi tão produtiva quanto o esperado. Houve ainda alunos que afirmaram não terem participado directamente, o que poderá também ter tido impacto na percepção desta actividade enquanto promotora de aprendizagens significativas. Ainda assim, as perspectivas aqui apresentadas corroboram a premissa de que os recursos oferecidos pelo Second Life são percebidos como válidos por vários alunos e promotores de aprendizagens a vários níveis, ainda que para alguns, com um impacto pouco significativo, no nosso entender, também decorrente da curta duração do projecto e do contexto específico em que ocorreu.

Potencialidades e limitações no contexto de sala de aula

Na sequência das considerações tecidas anteriormente é importante distinguir algumas limitações da utilização do Second Life observadas durante a realização deste estudo. Para isso, é necessário separar os aspectos que se aplicam à utilização deste ambiente no contexto de sala de aula de aspectos que dizem respeito, em especial, ao contexto em que este estudo particular ocorreu. Partindo do contexto específico de realização do estudo, há a referir, antes de mais, aquela se nos afigura como a maior limitação observada e referida – o facto da utilização do Second Life por estes alunos ter sido feita em grupo e não com um avatar para cada aluno, implicando, por isso, as devidas limitações na interpretação das perspectivas individuais recolhidas. Por outro lado, há ainda a referir as questões técnicas, em especial alguma lentidão nas ligações, decorrente do contexto específico desta escola, cuja infra-estrutura de ligação de Internet estava prestes a ser melhorada. Este aspecto, contudo, devido à exigência do programa cliente do Second Life e devido ao grande volume de informação passível de ser transmitida e a acedida entre os utilizadores, pode ser comum a várias escolas, mesmo algumas mais preparadas, a par de outros problemas como a desadequação das placas gráficas e características dos computadores disponíveis. Embora uma questão de fácil resolução, há ainda a ter em atenção a questão das portas e firewalls das ligações existentes, aspecto este que não teve impacto na realização do nosso estudo, uma vez que os problemas daí decorrentes foram pronta e atempadamente resolvidos.

De entre as limitações referidas pelos alunos (tabela 12, anexo F) constam essencialmente os aspectos relacionados com o facto de a utilização ter sido feita em grupo, pelo que alguns referem que acabaram por serem menos solicitados para intervir individualmente, e o facto de ser mais demorado na realização de algumas tarefas e na comunicação entre os alunos, devido a questões como ligação lenta, “rendering” lenta de gráficos e, com menor impacto, os problemas com log in e teleporte. Assim, os aspectos mais referidos pelos alunos foram, de facto, as questões técnicas, seguidos da necessidade de menos alunos por computador, temas mais interessantes (corroborando a ideia inicial de que o tema em estudo seria um dos menos apetecíveis para os alunos). Quando questionados sobre os aspectos a melhorar, os alunos acrescentaram aos aspectos anteriores a utilização da voz para comunicar, mais tempo para explorar o Second Life e fizeram ainda referência à necessidade de aulas onde precisassem de falar mais, o que indica que alguns deles entendem que falaram pouco mas reconhecem potencial e interesse em realizarem mais actividades desta natureza. Foi também sugerido que se realizassem mais trabalhos práticos a partir da pesquisa no Second Life, pelo que também esta sugestão demonstra interesse por arte dos alunos e uma perspectiva positiva em relação a estas actividades.

De facto, no que toca a aspectos positivos, a possibilidade de interacção com outras pessoas foi o aspecto mais vezes referido pelos alunos em relação ao potencial do Second Life para os ajudar a aprender, seguido da motivação e do interesse que desperta. Foi ainda referido como um recurso mais dinâmico que permite outra abordagem didáctica, com destaque para a possibilidade de treinar o Inglês, de interagir com pessoas e recursos que ajudam a aprender e a visitar outros sítios ainda que não sejam reais.

4.4. Balanço final

O confronto dos dados dos gráficos abaixo pretendem reforçar ou solicitar validação futura em relação a algumas das perspectivas já apresentadas.

No que diz respeito ao desenvolvimento da competência comunicativa, cerca de metade dos alunos considera que o Second Life contribui de facto para o seu desenvolvimento.

Uma Consideras que este tipo de aprendizagem te ajuda a melhorar as tuas competências ao nível da comunicação e à vontade na utilização da Língua? parte

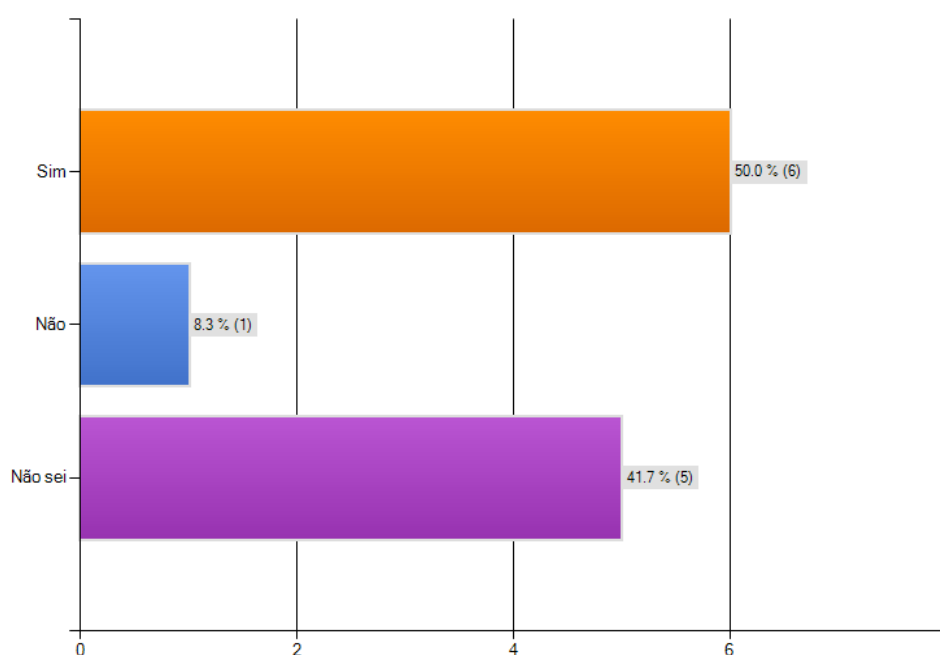


Gráfico 27: Contribuição das explorações para melhorar as competências e à-vontade na utilização da língua

Inglesa

significativa dos alunos não tem opinião formada, o que pode espelhar o seu distanciamento ou ausência de perspectiva crítica sobre a sua evolução.

Ainda assim, a maioria dos alunos considera que o Second Life prestou uma contribuição para as suas aprendizagens gerais. De destacar que nenhum dos alunos considerou nulo o impacto do Second Life para a sua aprendizagem.

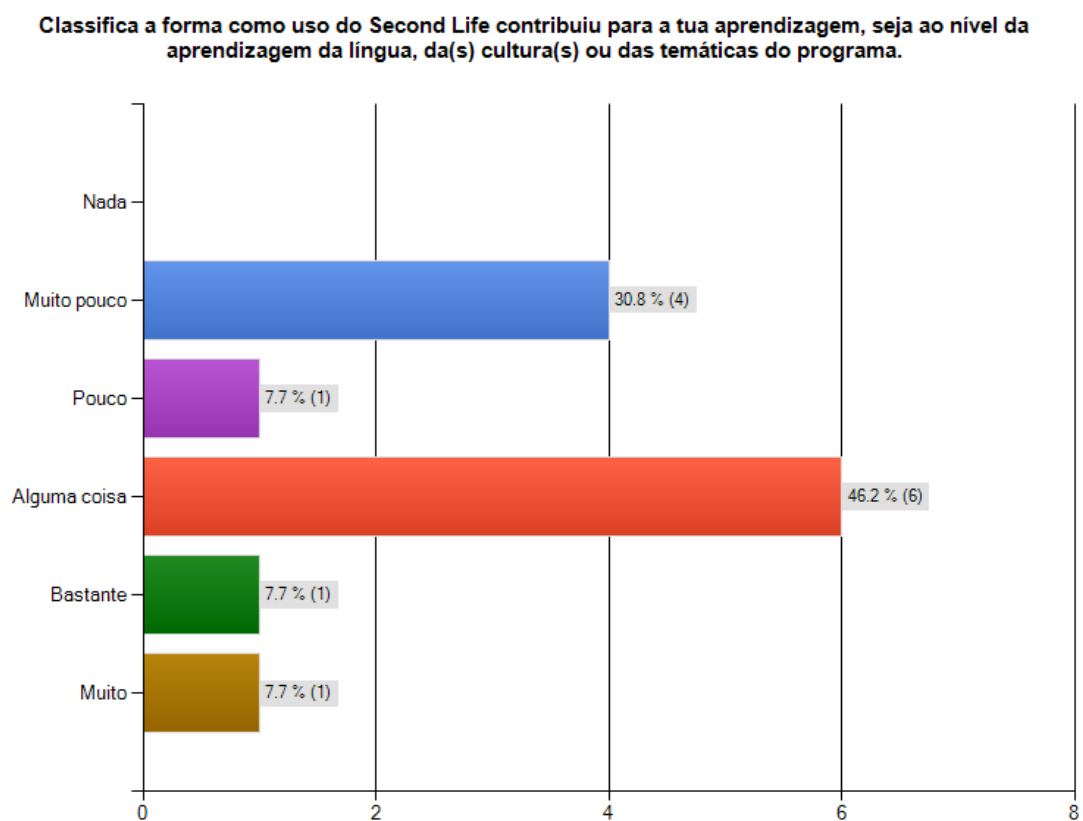


Gráfico 28: Balanço global da contribuição da exploração do SL para a aprendizagem dos alunos

No que diz respeito ao gráfico 28, é possível observar que as opiniões se dividem mas que apresentam um saldo positivo no que toca ao balanço das aprendizagens realizadas.

De uma maneira geral, como classificas a tua aprendizagem ao longo destas aulas que incluíram a utilização do Second Life?

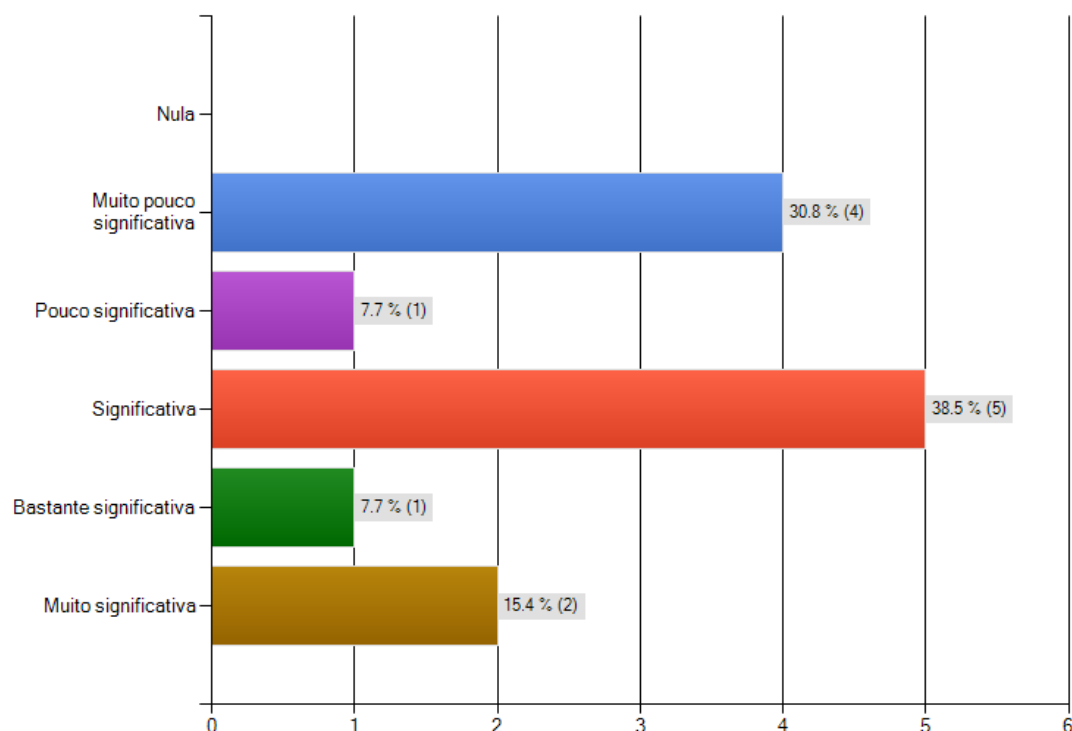


Gráfico 29: Classificação das aprendizagens gerais realizadas ao longo do projecto

Como é possível observar pelo gráfico abaixo, a maioria dos alunos destaca a vontade de comunicar utilizando a língua Inglesa com outros residentes, a descoberta de informação nova, bem como a recolha de informação relevante para o tema e ainda a capacidade de utilizar a língua Inglesa como os aspectos que mais beneficiaram com as explorações levadas a cabo no Second Life.

De salientar que os dois alunos menos optimistas em relação ao potencial de utilização do Second Life como ferramenta promotora de aprendizagens mantêm-se consistentes com essa perspectiva, defendendo que se aprende melhor sem recurso ao Second Life, conforme espelha o gráfico seguinte.

TENDO EM CONTA TODAS as aulas, selecciona os aspectos onde achas que a tua aprendizagem foi mais significativa ou os aspectos que mais beneficiaram com estas explorações no Second Life:

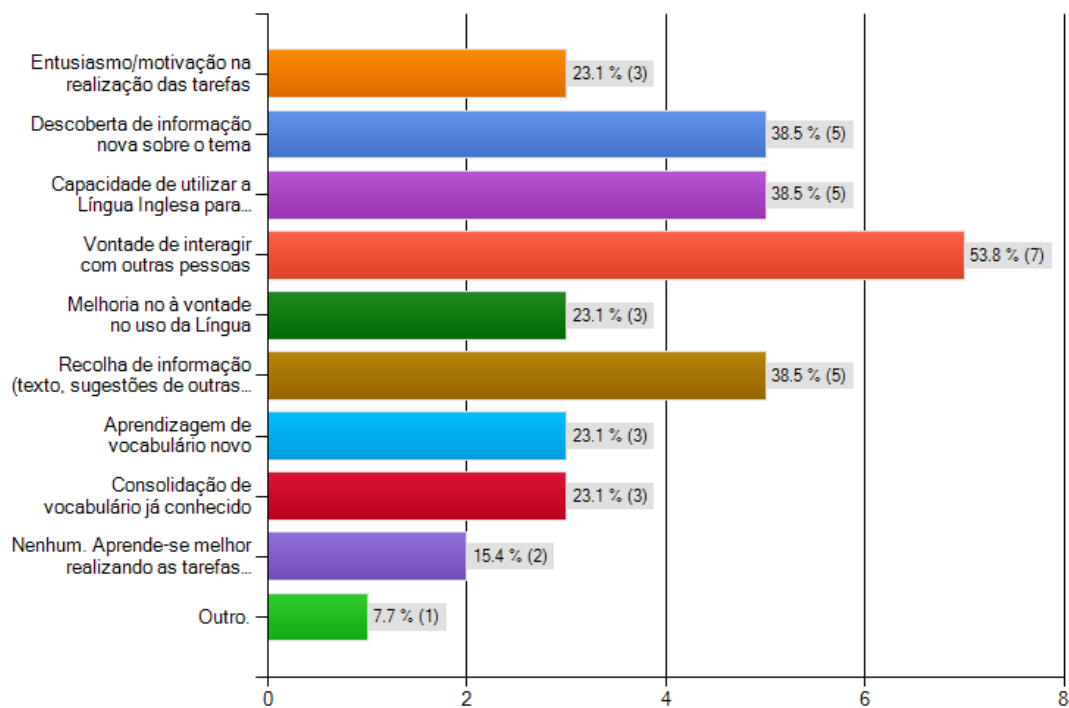


Gráfico 30: Aspectos mais beneficiados durante estas sessões.

O gráfico abaixo espelha o posicionamento dos alunos face ao potencial de utilização do Second Life e ao impacto observado tendo em conta os aspectos referidos. Assim, há a destacar como importante a aprendizagem de aspectos relevantes para o tema em estudo, e ainda aprendizagens relacionadas com a recolha e selecção de informação. Outro dos aspectos que mais se destacou foi a interacção com os residentes e a utilização da língua Inglesa para comunicar. Curiosamente, a motivação para a utilização da língua Inglesa e a aprendizagem ao nível do vocabulário foram os aspectos que também registaram valores mais elevados no que diz respeito a um impacto nulo. A questão da motivação para aprender, contudo, também apresentou os valores mais elevados no que toca à classificação como muito significativa.

Tendo em conta todas as aulas, classifica o impacto das aulas no Second Life ao nível da tua:

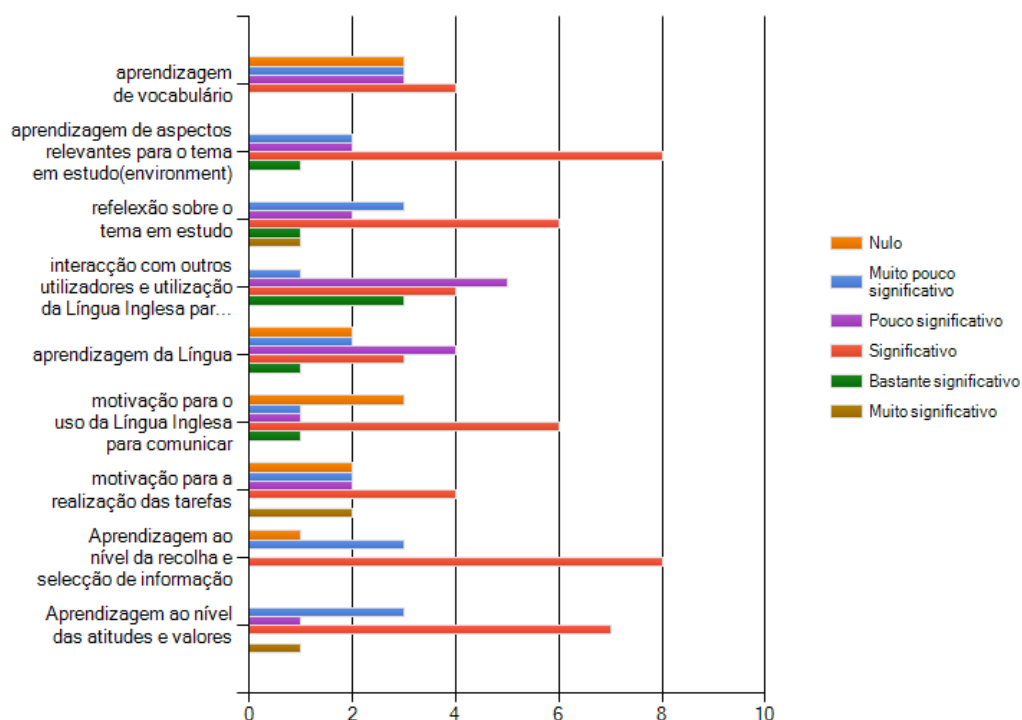
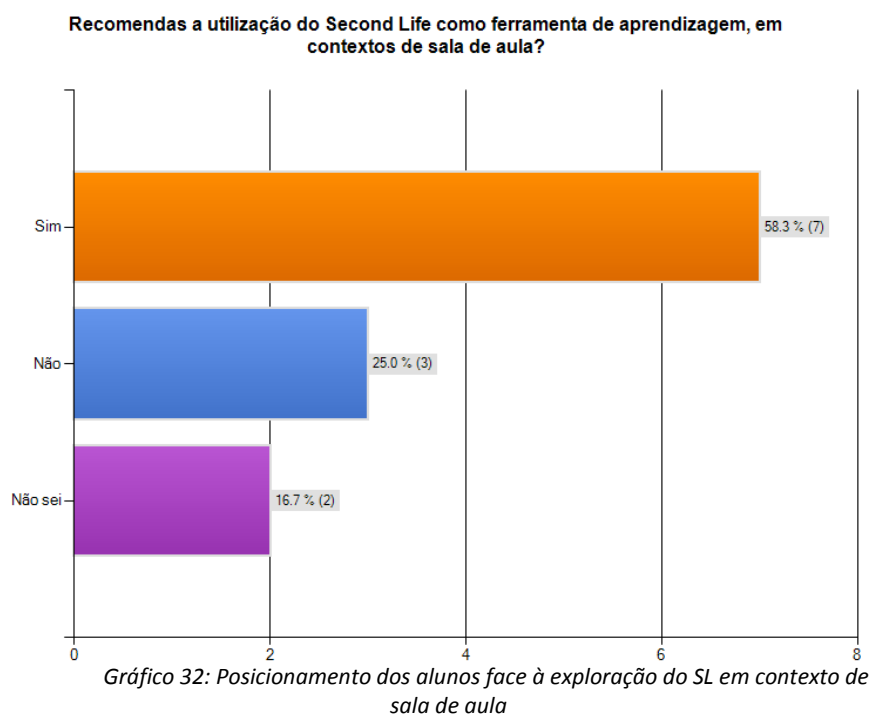


Gráfico 31: Impacto do SL no que diz respeito às várias unidades de análise.

Por fim, no que diz respeito à utilização do Second Life em contexto de sala de aula, a maioria dos alunos (58%) recomenda a integração do Second Life como ferramenta didáctica em contexto de sala de aula (c.f gráfico 32). Apenas 3 alunos (25%) não recomendaram a sua utilização e 2 alunos não tomaram posição, o que não se pode justificar de forma objectiva, apenas apontar como possível causa a pouca utilização do avatar, uma experiência pessoal com impacto negativo ou ainda uma postura decorrente das preferências pessoais destes alunos.



Partindo das considerações aqui discutidas e das várias perspectivas apresentadas, passamos então a apresentar uma síntese das conclusões e limitações identificadas, que servirão de base para sugestões a implementar em estudos futuros.

CAPÍTULO V – SÍNTESE E REFLEXÕES FINAIS

5.1. Conclusões

O estudo apresentado teve como principal objectivo a análise da implementação de uma unidade didáctica constante do programa nacional para o ensino da língua Inglesa, com recurso ao Second Life como ferramenta complementar.

Esta implementação teve como principal finalidade a recolha de informação sobre a integração deste ambiente 3D de multi-utilizadores na leccionação de conteúdos previstos no currículo que permitam, por um lado, avaliar o impacto da utilização desta ferramenta no contexto de sala de aula e, por outro, analisar o seu contributo para aspectos centrais do processo de ensino-aprendizagem, como é o caso da motivação e envolvimento dos alunos face às actividades realizadas, aspectos da sua aprendizagem desenvolvidos de forma mais significativa, bem como problemas e limitações da sua utilização no contexto de sala de aula.

De uma maneira geral, pretende-se apresentar o contributo da utilização desta ferramenta, tendo em conta a perspectiva de integração de novas ferramentas que possibilitem uma dinâmica de leccionação mais actualizada e mais próxima das reais necessidades dos alunos e, por outro lado, o levantamento de questões que não só possam servir de orientação para a integração do Second Life noutros contextos de leccionação, como possam servir ainda de ponto de partida para estudos complementares.

Assim, tendo em conta as principais unidades de análise consideradas, passamos a apresentar uma breve sistematização dos resultados observados.

No que diz respeito à motivação e envolvimento dos alunos neste conjunto de aulas, podemos afirmar que o recurso ao Second Life foi, de facto, um factor de maior motivação para a maioria dos alunos. É certo, contudo, que à medida que o estudo foi decorrendo, se notou uma diminuição dessa motivação dos alunos, pelo facto de já não

ser novidade e de a sua utilização implicar já a realização de trabalho que implicava um maior envolvimento e produção de algo.

Este acréscimo de motivação sentiu-se também ao nível da utilização da língua Inglesa para comunicar. Neste caso, há a registar que não se verificou um decréscimo da motivação ao longo da implementação do projecto, pelo contrário, este é um dos aspectos mais valorizados e mencionados posteriormente no balanço global feito pelos alunos, vindo corroborar as expectativas iniciais que levaram à implementação do estudo. Este aspecto afigura-se então como bastante relevante para apelar a uma maior utilização do Second Life para fins educativos.

Relativamente às tarefas realizadas, podemos observar que os dados apontam para as tarefas de exploração do ambiente como as mais apetecíveis e que registaram resultados mais positivos. De entre os motivos que estarão na base desta constatação está o facto de terem implicado maior liberdade e de, num primeiro momento, não obrigarem à elaboração de um produto. Em alguns casos, a possibilidade de explorar locais e recursos novos que os alunos reconheceram com pertinentes foi também destacada, tendo sido considerado que concorreu efectivamente para aprendizagens de forma mais divertida segundo alguns dos inquiridos. De facto, um dos aspectos que mais terá beneficiado com estas explorações foi o desenvolvimento de competências ao nível lexical, fruto dessas explorações e interacção com os recursos disponíveis.

No que diz respeito à competência comunicativa, este é um dos aspectos cujos resultados menos terão correspondido às expectativas iniciais, na medida em que esta competência não foi tão desenvolvida quanto se esperava. Este desfecho poderá dever-se ao facto deste estudo ter tido uma duração muito reduzida, e ainda ao facto de os alunos não terem podido trabalhar individualmente. Apesar de os resultados apontarem para este caminho, estes são aspectos que carecem de confirmação noutra tipo de condições, uma vez que, também alguns alunos reconheceram potencial ao Second Life para ajudar a desenvolver competências a este nível.

5.2. Limitações e sugestões para estudos futuros

Como já foi adiantado, as principais limitações a referir prendem-se com o número de sessões realizadas, cujos resultados poderiam diferir se estas pudessem ser levadas a cabo por um período mais longo. Por outro lado, há ainda a salientar o facto de ter sido necessário que esta utilização do Second Life fosse feita em grupos de quatro alunos, devido às limitações técnicas da escola onde decorreu o estudo. Conforme foi ilustrado pelos resultados, esta questão teve bastante impacto na forma como os alunos viveram esta experiência e realizaram as suas aprendizagens. Tendo em conta o carácter de imersão do Second Life, é de todo o interesse proceder-se a estudos futuros em contextos de sala de aula onde a utilização da ferramenta seja feita individualmente, de maneira a recolher-se informação que permita analisar o impacto dessa exploração, a nível individual, na motivação, envolvimento e aprendizagens realizadas, para assim podermos caminhar no sentido de explorações mais profícuas e enriquecedoras.

BIBLIOGRAFIA

- Alexander, B. (2006). "Web 2.0: A new wave of innovation for teaching and learning?" *In* Educause Review, March/April 2006, vol. 41 (2), 32–44. Boulder: Educause. <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM0621.pdf> (Acessível a 27 de Agosto de 2009).
- Antonacci, D. & Modaress, N. (2005, February). Second life: The educational possibilities of a massively multiplayer virtual world (MMVW). EDUCAUSE: Austin, TX. <http://www2.kumc.edu/ir/tlt/SLEDUCAUSES2005/SLPresentationOutline.htm> (acessível a 26 de Novembro de 2009)
- Antonacci, D. & Modaress, N. (2008). Envisioning the Educational Possibilities of User-Created Virtual Worlds. In AACE Journal, 16(2), 115-126. Chesapeake, VA: AACE. http://www.editlib.org/index.cfm?fuseaction=Reader.ViewFullText&paper_id=24253 (Acessível a 25 de Novembro de 2009).
- Araújo, C. & Simon, E. (2008) Objectos de aprendizagem em educação a distância: uso de jogos educacionais no estilo RPG (Role-playing games) digitais. In Paidéi@, Vol.1, Nº 1 Revista científica de educação a distância - Unimes Virtual [http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=paideia&page=article&op=viewPDFInterstitial&path\[\]=28&path\[\]=24](http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=paideia&page=article&op=viewPDFInterstitial&path[]=28&path[]=24) (acessível a 24 de Novembro de 2009).
- Barab, S. & Duffy, T. (1998). From Practice Fields to Communities of Practice. Bloomington: Indiana University. http://crlt.indiana.edu/publications/duffy_publ3.pdf (Acessível a 25 de Setembro de 2009).
- Bittencourt, J. & Giraffa, L. (2003) *A utilização dos Role-Playing Games Digitais no processo de Ensino-Aprendizagem* in Technical Reports Series, nº31, Setembro 2003. http://www.pucrs.br/inf/pos/mestdout/rel_tec/tr031.pdf (acessível a 3 de Novembro de 2009).

- Bittencourt, J. & Giraffa, L. (2003b). Role-Playing Games, Educação e Jogos Computadorizados na Ciberultura In: I Simpósio de RPG em Educação. Rio de Janeiro: CCEAD/PUC-Rio, 2003. <http://www.inf.pucrs.br/~jricardo/revolution/doc/historiapaper03.pdf> (acessível a 29 de Novembro de 2009)
- Bouras, C. & Tsiatos, T. (2000). pLVE: suitable network protocol supporting multi-user virtual environments in education In International Conference on Information and Communication Technologies for Education, Vienna, Austria, 73-81. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.28.5294> (acessível a 29 de Setembro de 2009).
- Bryant, T. (2006) Using World of Warcraft and Other MMORPGs to Foster a Targeted, Social, and Cooperative Approach Toward Language Learning <http://www.academiccommons.org/commons/essay/bryant-MMORPGs-for-SLA/#1> (acessível a 20 de Dezembro de 2009).
- Carvalho, A. (2002). Multimédia: um conceito em evolução. In Revista Portuguesa de educação, 15(1), pp. 245-268. <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/489/1/AnaAmelia.pdf> (acessível a 20 de Novembro de 2009).
- Carvalho, A. (2007). Rentabilizar a Internet no Ensino Básico e Secundário . Dos Recursos e Ferramentas Online aos LMS. *Sísifo. Revista de Ciências da Educação*, 3, pp. 25-40. Acedido em 18 de Dezembro de 2009 em <http://sisifo.fpce.ul.pt/?r=11&p=29>
- Cothrel, J., & Williams, R. (1999). On-line communities: Helping them form and grow. *Journal of Knowledge Management*, 3(1), 54-65.
- Cothrel, J., Williams, R. (1999b), " On-line communities: getting the most out of on-line discussion and collaboration ", *Knowledge Management Review*, Vol. 1 No.6, pp.20-5 http://www.emeraldinsight.com/Insight/manulDocumentRequest.do?hdAction=ref_document_request&r_contentId=0&r_atitle=On-line%20communities:%20getting%20the%20most%20out%20of%20on-line%20discussion%20and%20collaboration&r_jtitle=Knowledge%20Management%20Review

20Review&r_issn=&r_year=1999&r_volume=1&r_issue=6&r_startpage=20-5&r_endpage=&r_publisher=&r_authors=Cothrel,%20J.,%20Williams,%20R. (acessível a 20 de Novembro de 2009).

Coutinho, C. (2008) Tecnologias Web 2.0 na Escola Portuguesa: estudos e investigações. In Revista Paidéi@, Santos, v. 1, n. 2, dez. 2008 <http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/46> (acessível a 20 de Novembro de 2009)

Coutinho, C. (2009) Tecnologias Web 2.0 na sala de aula: três propostas de futuros professores de Português. In *Educação, Formação & Tecnologias*; vol.2 (1); pp. 75-86, Maio de 2009 <http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/46> (acessível a 20 de Novembro de 2009)

Coutinho, C. & Sousa, A. (2009) Conteúdos digitais (interactivos) para educação: questões de nomenclatura, reutilização, qualidade e usabilidade. Revista científica de educação a distância - Unimes Virtual Vol 2 , nº 2 (Dezembro 2009) [http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=paideia&page=article&op=view&path\[\]=99&path\[\]=91](http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=paideia&page=article&op=view&path[]=99&path[]=91) (acessível a 19 de Novembro de 2009).

Crookall, D., & Oxford, R. (Eds.) (1990). Simulation, gaming, and language learning. New York: Newbury House.

Cross, K. (1998). Why Learning Communities? Why Now? <http://www.uiw.edu/trio/documents/CrossLC.pdf> (acessível a 29 de Novembro de 2009).

Dawley, L. (2008). Second Life & Social Network Knowledge Construction: Learning in and Around Virtual Worlds. <http://itsinfo.tamu.edu/twtc/dawley.pdf> (Acessível a 23 de Setembro de 2009).

Dieterle, E. & Clarke, J. (2007). Multi-user virtual environments for teaching and learning. <http://muve.gse.harvard.edu/rivercityproject/documents/MUVE-for-TandL-Dieterle-Clarke.pdf> (acessível a 29 de Setembro de 2009)

Donath, J. (1999) Inhabiting the Virtual City: The design of social environments for electronic communities (online version), Massachusetts Institute of Technology,

- acessível em <http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Thesis/> a 19 de Novembro de 2009.
- Downes, S. (2005). An Introduction to Connective Knowledge. In Hug, Theo (ed.), *Media, Knowledge & Education - Exploring new Spaces, Relations and Dynamics in Digital Media Ecologies*. <http://www.downes.ca/cgi-bin/page.cgi?post=33034> (Acessível a 19 de Dezembro de 2009).
- Dwight, A. (2002) "Toward a Sociocognitive Approach to Second Language Acquisition," *The Modern Language Journal* 86, 4, p. 536. (acessível a 18 de Novembro de 2009)
- EDUCAUSE-NLII. (2004). New learning ecosystems: NLII 2004 annual review. Washington, DC: EDUCAUSE. <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/nli0405.pdf> (acessível a 20 de Novembro de 2009).
- Gee, J. (2001) Reading as situated language: A sociocognitive perspective, *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 44:8 (May 2001): pp. 714-715.
<http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm> (acessível a 11 de Dezembro de 2009).
- Hagel, J. & Armstrong, A. (1997) *Net gain: expanding markets through virtual communities* em <http://hbr.org/products/7595/7595p4.pdf> (acessível em 19 de Novembro de 2009)
- João, S. (2003) Programa de Tecnologias de Informação e Comunicação Ministério Educação, documento online em http://www.crie.min-edu.pt/files/@crie/1155721672_tic_9_10_homol.pdf acedido a 7 de Dezembro de 2009.
- Kock, N. (2008) E-Collaboration and E-Commerce In Virtual Worlds: The Potential of Second Life and World of Warcraft *International Journal of e-Collaboration*, 4(3), 1-13, July-September 2008
- Lévy, P. (1997). Contemporary Virtualisation of Body. <http://www.informaworld.com/smpp/content~content=a793545525~db=all> (Acessível a 28 de Novembro de 2009).
- Oblinger, D. (2008) Growing up with Google: What it means to education in Emerging technologies for learning – volume 3 (2008), EDUCASE, BECTA 20008.

- Maçada, J. & Tijiboy, A. (1998) Aprendizagem Cooperativa em Ambientes Telemáticos. In: IV Congresso RIBIE, Brasília
<http://www.url.edu.gt/sitios/tice/docs/trabalhos/274.pdf> (acessível a 27 de Dezembro de 2009)
- Matos, J. & Carreira, S. (1994). Estudos de Caso em Educação Matemática — Problemas Actuais. *Quadrante*, 3(1), pp. 19-54.
- Paccagnella, L. (1997) Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities, JCMC 3 (1) (Junho 1997)
<http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue1/paccagnella.html> (acessível a 17 de Novembro de 2009).
- Pita, S. (2009) Análise das interações no Second Life em contexto educativo , Dissertação de mestrado. Universidade de Aveiro - Departamento de Comunicação e Arte e Departamento de Didáctica e Tecnologia Educativa.
- Ponte, J. (1994). O estudo de caso na investigação em educação matemática. *Quadrante*, 3(1), 3-18. Documento online [http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/jponte/docs-pt%5C94-Ponte\(Quadrante-Estudo%20caso\).pdf](http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/jponte/docs-pt%5C94-Ponte(Quadrante-Estudo%20caso).pdf) (acessível a 28 de Novembro de 2009).
- Rheingold, H. (1998) The Virtual Community. Reading, Mass: Addison- Wesley.
<http://www.rheingold.com/vc/book/> (acessível a 20 de Novembro de 2009).
- Second Life (2007): 101 Uses for Second Life in the College Classroom
http://www.fdi.vt.edu/Archive/content/instructional_content/2007/fall/secondlife/glshandout.pdf (acessível a 17 de Setembro, 2009)
- Siemens, G. (2006). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age December International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, Vol. 2 No. 1, Jan 2005
- UNESCO (2008). ICT competency standards for teachers. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
<http://cst.unescoci.org/sites/projects/cst/The%20Standards/ICT-CSTPolicy%20Framework.pdf> (acessível a 19 de Novembro de 2009).

Vickers, H. (2007). ' SurReal Language Quests', avatarlanguages.com/blog (acessível a 7 de Junho de 2007)

Wellman, B. et all (1996) "Computer Networks as Social Networks: Collaborative Work, Telework, and Virtual Community" Annual Review of Sociology, Vol. 22, (1996), pp. 213-238 Annual Reviews acessível em <http://www.jstor.org/stable/2083430> (a 29 de Novembro de 2009).

ANEXO A - QUESTIONÁRIOS

Questionário 1

1. Já tinhas usado o Second Life antes deste ser apresentado nas aulas de Inglês?

- Não
- Mais ou menos
- Sim

2. No caso de ainda não conheceres, como foi habituares-te a usar a ferramenta?

- Muito difícil
- Difícil
- Pouco difícil
- Fácil
- Muito fácil

3. No caso já teres usado o Second Life antes, achas que aprendeste/ fizeste coisas novas nestas duas sessões?

- Sim
- Não
- Mais ou menos

O quê?

4. Quanto à primeira sessão, achas que correu bem?

- Não
- Sim
- Mais ou Menos
- Não estive presente na primeira sessão

Porquê?

5. Gostaste de a realizar?

- Não
- Sim
- Mais ou menos
- Não estive presente na primeira sessão

6. Que problemas tiveste na primeira sessão?

- Problemas na ligação de internet
- Problemas no log in do Second Life
- Problemas a manipular o avatar
- Problemas a encontrar coisas interessantes
- Second life lento ao carregar os gráficos
- Problemas com o grupo
- Não estive na primeira sessão
- Outro. Por favor, especifica.

7. No que diz respeito à segunda sessão, SELECCIONA APENAS OS PROBLEMAS QUE AINDA SE MANTIVERAM.

- Problemas na ligação de internet
- Problemas no log in do Second Life
- Second life lento ao carregar os gráficos
- Problemas a manipular o avatar
- Problemas a encontrar coisas interessantes
- Problemas com o grupo
- Não estive na segunda sessão
- Outro

8. Ainda assim, achas que valeu a pena a experiência?

- Não mesmo
- Não muito
- Mais ou menos
- Sim
- Muito

9. Do ponto de vista da aprendizagem do Inglês, achas que o uso do Second Life tem contribuído para a tua aprendizagem, seja ao nível da língua ou da(s) cultura(s)?

- Não mesmo
- Não muito
- Mais ou menos
- Sim
- Muito

10. Ainda vais ter mais aulas com o Second Life. Achas que o Second Life vai ajudar-te a aprender Inglês?

- Não mesmo
- Não muito
- Mais ou menos
- Sim
- Muito

11. Tens gostado destas aulas?

- Não mesmo
- Não muito
- Mais ou menos
- Sim
- Muito

12. Selecciona APENAS OS 4 MOTIVOS MAIS IMPORTANTES PARA JUSTIFICAR a tua resposta à pergunta anterior.

- Ainda não pude utilizar o avatar.
- Aprendemos mais
- Aprendemos menos
- Perdemos a maior parte do tempo com problemas técnicos
- São conduzidas por uma pessoa diferente da professora da turma
- São diferentes
- São interessantes
- São mais aborrecidas
- São mais divertidas
- São mais práticas

13. Dentro do teu grupo, como têm conseguido distribuir o uso do avatar?

- Muito mal
- Mal
- Mais ou menos
- Bem
- Muito bem

14. Como achas que tem funcionado o grupo enquanto grupo de trabalho?

- Muito mal
- Mal
- Mais ou menos

- Bem
- Muito bem

15. Que sugestões tens para melhorar as aulas que incluem o uso do Second Life, de maneira a aprenderem mais?

16. O que gostavas de fazer com o Second Life, que na tua opinião, te iria ajudar a aprender Inglês?

Questionário 2

1. Do ponto de vista da tua aprendizagem, achas que o uso do Second Life contribuiu para a tua aprendizagem do Inglês, seja ao nível da língua ou da(s) temática(s) do programa?

- Nada
- Muito pouco
- Pouco
- Alguma coisa
- Bastante
- Muito

2. Quais dos aspectos que se seguem foram reforçados pelo facto de utilizares o Second Life na realização de tarefas da aula?

- Aquisição de vocabulário
- Revisão de vocabulário
- Entusiasmo/motivação na realização das tarefas
- Maior necessidade de usar a Língua Inglesa para comunicar
- Nenhum. Aprende-se melhor realizando as tarefas sem o uso do Second Life.
- Outro. Qual?

3. Como classificas a tua aprendizagem nestas duas aulas?

- Nula
- Muito pouco significativa
- Pouco significativa
- Significativa
- Bastante significativa
- Muito significativa

4. Como classificas o teu contributo para estas duas aulas?

- Nulo
- Muito pouco significativo
- Pouco significativo
- Significativo
- Bastante significativo
- Muito significativo

5. Estas duas aulas contribuíram para a tua confiança na utilização da Língua Inglesa?

- Nada
- Pouco
- Mais ou menos
- Bastante
- Muito
- Não sei

6. Tens utilizado a Língua Inglesa:

- Muito menos do que antes,
- Um pouco menos do que antes,
- O mesmo que antes
- Um pouco mais do que antes,
- Muito mais do que antes.
- Não sei

7. Quanto à dinâmica e ao trabalho do grupo, achas que estes têm sido:

- Altamente rentáveis
- Muito rentáveis
- Algo rentáveis
- Pouco rentáveis
- Muito pouco rentáveis
- Nada rentáveis

Questionário 3

1. Do ponto de vista da tua aprendizagem, achas que o uso do Second Life tem contribuído para a tua aprendizagem do Inglês, seja ao nível da língua ou da(s) temática(s) do programa?

- Nada
- Muito pouco
- Pouco
- Alguma coisa
- Bastante
- Muito

2. Dos aspectos que se seguem, quais os que foram mais reforçados pelo facto de utilizares o Second Life na realização de tarefas da aula?

- Aquisição de vocabulário
- Revisão de vocabulário
- Entusiasmo/motivação na realização das tarefas
- Maior necessidade de usar a Língua Inglesa para comunicar
- Descoberta de informação nova sobre o tema
- Recolha de informação relevante para o tema
- Nenhum. Aprende-se melhor realizando as tarefas sem o uso do Second Life.
- Outro. Por favor, especifica.

3. Tens gostado destas aulas?

- Não tenho gostado nada
- Não tenho gostado muito
- Alguma coisa
- Tenho gostado
- Tenho gostado bastante
- Tenho gostado muito

4. Selecciona APENAS OS 4 MOTIVOS MAIS IMPORTANTES PARA JUSTIFICAR a tua resposta à pergunta anterior.

- Ainda não pude utilizar o avatar.
- Aprendemos mais
- Aprendemos menos
- Perdemos a maior parte do tempo com problemas técnicos
- São conduzidas por uma pessoa diferente da professora da turma

- São interessantes
- São mais aborrecidas
- São mais divertidas
- São mais práticas
- Outro

5. Como classificas a tua aprendizagem na última aula?

- Nula
- Muito pouco significativa
- Pouco significativa
- Significativa
- Bastante significativa
- Muito significativa

6. Como classificas o teu contributo para a recolha de informação da última aula e preenchimento da ficha (notecard com as instruções enviadas ao grupo)?

- Nulo
- Pouco significativo
- Muito pouco significativo
- Significativo
- Bastante significativo
- Muito significativo

7. Tiraste notas durante a pesquisa para ajudares a completar a ficha de recolha de informação?

- Sim
- Não

No caso de teres respondido negativamente, justifica.

8. Quanto à dinâmica e ao trabalho do grupo, achas que estes têm sido:

- Altamente rentáveis
- Muito rentáveis
- Algo rentáveis
- Pouco rentáveis
- Muito pouco rentáveis
- Nada rentáveis

Questionário 4 – Pesquisa Web e Pesquisa no SL

1. Comparando as aulas de pesquisa na Web com as desenvolvidas no Second Life:

- Sinto-me mais motivado no Second Life
- Sinto-me mais motivado para pesquisar na web
- Sinto-me igualmente motivado por ambas
- Sinto-me igualmente desmotivado por ambas
- É indiferente
- Outro

2. Comparando a aula de pesquisa na Web com as aulas de pesquisa no Second Life, escolhe a opção que melhor espelha a tua opinião:

- Acho que aprendemos melhor com as aulas de pesquisa como esta última
- Acho que aprendemos melhor com as aulas no Second Life
- Acho que aprendemos igual com ambos os tipos de aulas
- Acho que aprendemos melhor só com aulas normais
- Acho que aprendemos melhor só com aulas no Second Life
- Acho que nenhuma das modalidades funciona

3. Comparando a aula de pesquisa na Web e as de pesquisa no Second life, escolhe a opção que melhor espelha a tua opinião:

- Fomos capazes de recolher mais informação relevante na Web
- Fomos capazes de recolher mais informação relevante no Second Life
- Não fomos capazes de recolher informação relevante em nenhuma das pesquisas
- A pesquisa no Second Life só funciona para complementar outro tipo de pesquisa
- A pesquisa na Web só funciona para complementar outro tipo de pesquisa (no Second Life por e.x.)
- Fomos capazes de recolher informação relevante em ambas as pesquisas

4. Quanto ao trabalho individual:

- Trabalhamos mais nas aulas de pesquisa na web,
- Trabalhamos mais nas aulas de pesquisa no Second Life
- Trabalhamos igual em ambos os tipos de aulas de pesquisa
- Não trabalhamos nada nas aulas de pesquisa na Web
- Não trabalhamos nada nas aulas de pesquisa no Second Life
- Não trabalhamos nada em nenhum dos tipos de aulas de pesquisa

5. No que diz respeito à utilização da Língua Inglesa, comparativamente às aulas de pesquisa no Second Life:

- Na aula de pesquisa na net, utilizei a Língua Inglesa muito menos do que no Second Life
- Na aula de pesquisa na net, utilizei a Língua Inglesa um pouco menos do que no Second Life
- Na aula de pesquisa na net, utilizei a Língua Inglesa na mesma medida do que no Second Life
- Na aula de pesquisa na net, utilizei a Língua Inglesa um pouco mais do que no Second Life
- Na aula de pesquisa na net, utilizei a Língua Inglesa muito mais do que no Second Life
- Não sei

6. Como achas que funcionou o grupo de trabalho nesta aula de pesquisa na Web, comparativamente às aulas de pesquisa no Second Life?

- O grupo funcionou melhor do que nas aulas de pesquisa no Second Life
- O grupo funcionou muito melhor do que nas aulas de pesquisa no Second Life
- O grupo funcionou pior do que nas aulas de pesquisa no Second Life
- O grupo funcionou muito pior do que nas aulas de pesquisa no Second Life
- O grupo funcionou igualmente bem nos dois tipos de aulas
- O grupo funcionou igualmente mal nos dois tipos de aulas

Por favor, justifica a tua resposta.

Questionário 5 – Balanço dos questionários aos residentes

1. Apesar das poucas respostas, gostaste de elaborar as questões e de entrevistar os residentes?

- Nada
 - Muito pouco
 - Mais ou menos
 - Gostei
 - Bastante
 - Muito
- Porquê?

2. TENDO EM CONTA TODAS as aulas até ao momento, como classificas a tua aprendizagem nestas explorações do Second Life?

- Nula
- Muito pouco significativa
- Pouco significativa
- Significativa
- Bastante significativa
- Muito significativa

3. TENDO EM CONTA TODAS as aulas, selecciona os 4 aspectos que mais trabalhaste ou que mais beneficiaram com estas explorações no Second Life:

- Utilização da Língua Inglesa para comunicar com outras pessoas
- Vontade de interagir com outras pessoas
- Melhoria no à vontade no uso da Língua
- Recolha de informação (texto, sugestões de outras páginas Web a visitar, imagens ou ideias) relevante para a tua pesquisa
- Aprendizagem de vocabulário novo
- Consolidação de vocabulário já conhecido
- Motivação para a realização da tarefa

Questionário 6 – Alert board

1. Gostaste de elaborar o teu "alert board"?

- Nada
- Muito pouco
- Pouco
- Alguma coisa
- Bastante
- Muito

2. Escolhe o(s) motivo(s) que melhor justificam a tua resposta à questão anterior:

- Foi uma actividade mais prática
- Foi uma actividade mais aborrecida
- Foi uma actividade mais interessante
- Pudemos ser criativos
- Não pudemos ser criativos
- Pudemos escolher o tema e o que queríamos fazer
- Não pudemos escolher o tema, nem o que queríamos fazer
- Deu mais trabalho
- Deu menos trabalho
- Não aprendemos nada de interessante sobre o tema
- Aprendemos coisas interessantes sobre o tema
- Aprendemos palavras novas
- Não aprendemos vocabulário novo
- Pudemos mostrar algo das nossas pesquisas no Second Life
- Não deu para mostrar algo das nossas pesquisas no Second Life
- Outro

3. Quanto à dinâmica e ao trabalho do grupo, achas que estes foram:

- Altamente rentáveis
- Muito rentáveis
- Algo rentáveis
- Pouco rentáveis
- Muito pouco rentáveis
- Nada rentáveis

4. Independentemente da informação que tenhas incluído no teu “alert board”, classifica a contribuição que teve a tua exploração do Second Life (directa ou indirectamente) para a elaboração do mesmo.

- Nula
- Muito pouco significativa
- Pouco significativa
- Significativa
- Bastante significativa
- Muito significativa

5. Indica qual ou quais das opções seguintes melhor justificam a tua resposta à questão anterior:

- Foi importante explorar o local que visitamos, alusivo às preocupações ambientais, pois deu-nos ideias sobre os principais problemas relacionados com o meu tema.
- Foi importante explorar o local que visitamos, alusivo às preocupações ambientais, pois deu-nos ideias sobre os principais problemas ambientais, ainda que não relacionados directamente com o meu tema.
- Não foi importante explorar o local que visitei alusivo às preocupações ambientais pois não tinha informação útil sobre as questões ambientais relacionadas com o meu tema.
- Não foi importante explorar o local que visitei alusivo às preocupações ambientais pois acabámos por escolher outro tema para o “alert board”, que não tinha nada a ver com a informação do lugar visitado.
- Apesar do lugar visitado estar relacionado com o nosso tema, não consegui recolher informação útil para o “alert board”.
- Apesar do lugar visitado não estar relacionado com o nosso tema, acabamos por ainda assim, recolher informação útil.

6. Indica qual ou quais dos aspectos contribuíram para a elaboração do teu “alert board”:

- Pesquisa na ilha do Second Life
- Pesquisa na Web
- Questionário feito aos residentes
- Outro

7. Como classificas a tua aprendizagem nestas duas aulas?

- Nula

- Muito pouco significativa
- Pouco significativa
- Significativa
- Bastante significativa
- Muito significativa

8. Ficaste satisfeita/o com o resultado final?

- Sim
- Não
- Mais ou Menos
Por favor, justifica.

Questionário 7 - Conferência

1. Relativamente à conferência no gabinete do Ministro, gostaste de a realizar?

- Sim
- Não

Por favor justifica.

2. Achas este tipo de role-play mais útil à tua aprendizagem:

- no Second Life
- na aula
- em nenhum dos dois

Por favor justifica.

3. Consideras que este tipo de aprendizagem te ajuda a melhorar as tuas competências ao nível da comunicação e à vontade na utilização da Língua?

- Sim
- Não
- Não sei

AS QUESTÕES QUE SE SEGUEM REFEREM-SE A TODAS AS AULAS QUE INCLUÍRAM A UTILIZAÇÃO DO SECOND LIFE:

4. Classifica a forma como uso do Second Life contribuiu para a tua aprendizagem, seja ao nível da aprendizagem da língua, da(s) cultura(s) ou das temáticas do programa.

- Nada
- Muito pouco
- Pouco
- Alguma coisa
- Bastante
- Muito

5. Consideras produtivo para a tua aprendizagem a integração do Second Life nas aulas de Inglês como ferramenta complementar?

- Nada
- Muito pouco
- Pouco
- Alguma coisa
- Muito
- Bastante

6. TENDO EM CONTA TODAS as aulas, selecciona os aspectos onde achas que a tua aprendizagem foi mais significativa ou os aspectos que mais beneficiaram com estas explorações no Second Life:

- Entusiasmo/motivação na realização das tarefas
- Descoberta de informação nova sobre o tema
- Capacidade de utilizar a Língua Inglesa para comunicar com outras pessoas
- Vontade de interagir com outras pessoas
- Melhoria na vontade no uso da Língua
- Recolha de informação (texto, sugestões de outras páginas Web a visitar, imagens ou ideias) relevante para a tua pesquisa
- Aprendizagem de vocabulário novo
- Consolidação de vocabulário já conhecido
- Nenhum. Aprende-se melhor realizando as tarefas sem o uso do Second Life.
- Outro.

7. Classifica o impacto destas aulas para a tua confiança na utilização da Língua Inglesa.

- Nenhum
- Pouco
- Mais ou menos
- Bastante
- Muito
- Não sei

8. Classifica a contribuição das actividades levadas a cabo no SL para melhorar a tua utilização da Língua Inglesa para comunicar.

- Nada significativa
- Muito pouco significativa
- Moderada
- Significativa
- Muito significativa
- Não sei

9. De uma maneira geral, como classificas a tua aprendizagem ao longo destas aulas que incluíram a utilização do Second Life?

- Nula
- Muito pouco significativa

- Pouco significativa
- Significativa
- Bastante significativa
- Muito significativa

10. Recomendas a utilização do Second Life como ferramenta de aprendizagem, em contextos de sala de aula?

- Sim
- Não sei
- Não

No caso de teres respondido “Sim” ou “Não”, por favor justifica.

11. Que sugestões tens para melhorar as aulas que incluem o uso do Second Life, de maneira a aprenderem mais?

Questionário 8 - Balanço Final

1. Consideras produtiva a integração do Second Life nas aulas de Inglês como ferramenta complementar?

- Nada
- Muito pouco
- Pouco
- Alguma coisa
- Bastante
- Muito

Por favor, justifica

2. Classifica a forma como o uso do Second Life contribuiu para a tua aprendizagem, seja ao nível da aprendizagem da língua, da(s) cultura(s) ou das temáticas do programa.

- Nada
- Muito pouco
- Pouco
- Alguma coisa
- Bastante
- Muito

Por favor, explica porquê.

3. Classifica o impacto destas aulas para a tua confiança na utilização da Língua Inglesa.

- Nenhum
- Pouco
- Mais ou menos
- Bastante
- Muito
- Não sei

Por favor, explica porquê.

4. Recomendas a utilização do Second Life como ferramenta de aprendizagem, em contextos de sala de aula?

- Não sei
- Não

- Sim

No caso de teres respondido “Sim” ou “Não”, por favor justifica.

5. No que diz respeito à tua motivação e aprendizagem quer da Língua, quer da temática em estudo, se tivesses utilizado o Second Life individualmente os resultados seriam:

- Iguais
- Muito superiores
- Muito inferiores
- Ligeiramente superiores
- Ligeiramente inferiores
- Não sei
- Por favor, justifica.

6. De uma maneira geral, achas que o Second Life tem potencial para contribuir para a aprendizagem de Inglês na sala de aula?

- Nenhum
- Pouco
- Algum
- Bastante
- Muito
- Por favor explica de que forma.

7. Neste tipo de aulas com o Second Life tens mais autonomia mas também mais responsabilidade na procura e selecção de informação e na escolha de como vais utilizar essa informação para produzir o teu trabalho.

8. Que sugestões tens para melhorar as aulas que incluem o uso do Second Life, de maneira a aprenderem mais?

ANEXO B - TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS AOS ALUNOS

Investigadora: O que achaste deste conjunto de aulas com recurso ao SL?

Aluno 1: Acho que os conteúdos que nós tentámos jogar no Second Life não foram interessantes para as outras pessoas, o que leva a desmotivar.

I: Que pessoas?

A1: As outras pessoas que jogam Second Life e que nós fomos encontrando pelo caminho.

I: Mas sabes que o Second Life não é um jogo, é um espaço onde as pessoas se reúnem para fazerem o que quiserem.

A1: Pronto, eu estou a falar em jogar porque os modos gráficos é como se fosse um jogo.

I: Sim, embora não tenham objectivos. Vocês só tinham objectivos para cumprir tarefas, não para obterem pontos no jogo.

A1: Pois não, professora. Acho que foi isso.

I: Então estás-te a referir às questões que foram feitas aos residentes?

A1: Também... Foi um dos aspectos.

I: E o resto das actividades? Não gostaste de nenhuma actividade? Qual foi a actividade que gostaste mais? Se houve...

A1: Sinceramente, a aula que eu achei mais divertida acho que foi a última. Porque nós andámos lá mais à-vontade, depois de ter acabado os nossos trabalhos estivemos lá a explorar o nosso avatar.

I: Então e essa exploração ainda foi no espaço que tinha informação sobre o vosso trabalho?

A1: Não, isso até foi por causa das brincadeiras que aquilo tinha, de uma casa assombrada ou lá o que é que foi, que foi isso que eu explorei.

I: Que também era associado ao vosso tema, do ambiente...

A1: Mais ou menos, só algumas coisas. Uma das brincadeiras até era uma máquina de lavar, outra era um frigorífico e outra era um espelho.

I: E não aprenderam nada sobre o ambiente, relacionado com essa exploração?

A1: Com a exploração não. Aprendemos foi com a pesquisa para fazer o cartaz - novos temas e assim.

I: E no Second Life também?

A1: Não, porque nós, no Second Life, falámos foi praticamente entre nós e pouco mais...

I: E a pesquisa que fizeram no espaço do Second Life antes, naquele local com alertas ambientais, contribuiu?

A1: Eu penso que não estive nessa aula.

I: Qual foi a actividade de que menos gostaste?

A1: Todas as outras.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez ficar mais motivado para a realização das actividades?

A1: Não.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez ter mais vontade para utilizar a Língua Inglesa?

A1: Não.

I: Comparativamente com as aulas tradicionais, achas que acabaste por usar mais a Língua Inglesa?

A1: Não, acho que é igual. Ou até numa aula tradicional usa-se mais vezes.

I: Quanto à unidade em estudo, achas que o Second Life contribuiu para a aprendizagem da temática?

A1: O Second Life em si, não. A pesquisa para o cartaz sim.

I: No Second Life?

A1: Não, fora, no Google e isso. Quando fizemos o cartaz a única coisa que fomos buscar ao Second Life foram as imagens.

I: E nem a pesquisa do local vos trouxe ideias de como encaminhar o vosso trabalho?

A1: A pesquisa do local só nos deu imagens, porque depois quem nos deu várias ideias até foi a professora, para colocar notícias e assim.

I: Achas que a interacção com os residentes e com os ambientes explorados no Second Life contribuíram para a tua aprendizagem?

A1: Não.

I: Se tivessem feito estas actividades de pesquisa sem o uso do Second Life, se só pudessem usar os recursos que têm dentro da sala de aula para tentar saber a opinião de outras pessoas... se a sistematização dos vossos resultados fosse feita na sala de aula, em vez de ser com um avatar do ministro, achas que a aprendizagem teria sido igual?

A1: Primeiro, como a professora vê, dentro desta sala não tínhamos como recolher informações de outras pessoas fora da sala. Por isso tinha que ser numa sala como estivemos lá no computador, provavelmente com outros chats e fóruns podíamos saber as opiniões de outras pessoas. A situação do ministro era a professora que estava a falar. E quanto à pesquisa, foi como lhe disse, a nossa pesquisa foi feita quase toda no Google.

I: Então estás-me a dizer que na sala de aulas tinhas recursos mais limitados para fazer algumas dessas actividades?

A1: Se essa sala de aula não possuir computador, claro que é muito mais limitado.

I: E dentro das possibilidades que tens dentro de um computador, preferias sempre ir explorar a fóruns, que não têm interacção directa com pessoas, do que explorares no Second Life?

A1: Não... No Second Life é mais interessante pela estrutura gráfica que aquilo tem, de resto também se pode equiparar a um chat.

I: Mas, então, entre um chat normal e o Second Life qual é que preferes?

A1: O Second Life.

I: Achas que afectou de alguma maneira a tua capacidade de comunicação em Língua Inglesa?

A1: Não, ficou igual.

I: Segundo as tuas experiências, quais as vantagens e desvantagens da utilização do Second Life, comparativamente às aulas normais?

A1: A única vantagem que eu vejo é o ser diferente. As desvantagens é que estamos muito dependentes dos outros, os outros podem ou não aceitar os nossos temas.

I: E as pesquisas no Second Life? As ilhas e os recursos disponíveis nas ilhas? Têm alguma coisa de positivo?

A1: O positivo é que podemos conhecer outros sítios, mesmo sabendo que não são reais.

I: Mas de acordo com a vossa pesquisa, até noutros locais e cidades, há algumas coisas que têm réplicas que vos trazem informação relevante, não é?

A1: Sim, isso é.

I: E desvantagens? É estarem limitados em relação à disposição de outros utilizadores?

A1: Para além disso, a ligação da internet não era a melhor.

I: O que teria de mudar para o Second Life ter mais interesse e ser mais motivante como ferramenta de aula?

A1: Uma delas era melhorar a ligação à internet. E depois, para aproveitar o Second Life ao máximo, acho que não devia ser como nós o utilizámos. Devia ser algo mais descontraído, na sala de aula não consigo encontrar lá uma boa ligação.

I: Partindo do pressuposto que a ligação internet não causava nenhuma dificuldade, achas que podia haver outros benefícios a partir da utilização do Second Life?

A1: Em termos de sala de aula penso que não, porque como eu disse o Second Life tinha que ser usado como uma coisa mais descontraída.

Investigadora: O que achaste deste conjunto de aulas com a utilização do Second Life?

Aluno 2: Não gostei.

I: Porquê?

A2: Porque acho que foram pouco motivadoras.

I: Porque é que achas que foram pouco motivadoras?

A2: Porque acho que os trabalhos que foram pedidos eram pouco interessantes.

I: E se tivéssemos tratado os mesmo assuntos e feito os mesmos trabalhos em sala de aula sem o recurso ao Second Life, achas que já era mais interessante?

A2: Conforme a forma como fosse dado. Há assuntos que na aula, se calhar, se tornavam mais interessantes.

I: Por exemplo?

A2: Não sei. Tipo, há assuntos que era melhor trabalhar lá, porque tínhamos acesso aos computadores e tornava-se muito melhor.

I: Lá onde? Na Sala?

A2: Sim. A nível do Second Life se calhar tornou-se melhor, por exemplo, relativamente ao trabalho final. Tornou-se melhor porque pudemos recolher opiniões de outras pessoas.

I: Então achas que, nesse aspecto, foi positivo o Second Life?

A2: Nesse aspecto foi positivo.

I: Achas que foi positivo para ti a aula em que estiveste sozinho? Uma vez que foste obrigado a ter um contacto mais próximo, acabaste por gostar?

A2: Sim, acho que foi um bocado melhor, mas não foi assim muito mais.

I: Então achas que se tivessem um computador individual era melhor?

A2: Obrigava-nos a trabalhar mais. Porque assim havia vezes que nos encostávamos uns aos outros.

I: Qual foi a actividade de que mais gostaste?

A2: Acho que foi quando andámos a pesquisar o local, sobre as questões ambientais.

I: Achas que aprendeste coisas úteis nessa actividade?

A2: Sim, vimos coisas interessantes, que adaptadas ao mundo normal acho que não era mau.

I: E também vos deu ideias para o trabalho?

A2: Exacto.

I: Qual foi a actividade de que menos gostaste?

A2: A do vocabulário.

I: Achas que se tivesse sido feita no formato normal, na sala de aula, funcionava melhor?

A2: Sim.

I: Porquê? Qual foi a dificuldade maior lá, no Second Life?

A2: Não sei. Eu também, a nível de vocabulário, não percebo muito. E então não era eu que estava a trabalhar directamente. Portanto, acho que foi pouco motivador.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez estar mais motivado para a realização das actividades em geral?

A2: Não.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez ter mais vontade de utilizar a Língua Inglesa?

A2: Não.

I: Nem para entrevistar os residentes?

A2: Ainda utilizei menos do que numa aula.

I: E achas que isso foi fruto de estares a trabalhar em grupo? Ou foi fruto da natureza do trabalho no Second Life?

A2: Nós, em grupo, há os que percebem mais e nós não fazemos nenhum.

I: Naquele dia em que estiveste sozinho estavas um bocado mais motivado para fazer as perguntas?

A2: Sim, estava um bocadinho mais.

I: Isso foi porque sentias que a responsabilidade recaía toda sobre ti para realizar a tarefa?

A2: Sim, exacto.

I: Comparativamente às aulas convencionais, achas que utilizaste mais a Língua?

A2: Não. Nas normais utilizo mais.

I: Quanto à unidade em estudo, achas que o Second Life contribuiu para a tua aprendizagem da temática?

A2: Não.

I: E a pesquisa?

A2: Não. Quer dizer, a nível deste tema é claro que nos vai dar outra cultura. Mas a nível de Língua acho que não aprendemos muito.

I: Achas que a interacção com os residentes e com os ambientes explorados contribuiu para a tua aprendizagem?

A2: De certa forma sim, porque nos obrigava a tentar perceber o que nos diziam.

I: Se tivessem trabalhado em grupo a mesma temática, com actividades semelhantes, mas sem o uso do Second Life, como é que achas que teria sido a tua aprendizagem?

A2: Se tivéssemos acesso à internet, acho que tinha sido idêntica.

I: E sem acesso à internet? Só com os recursos normais...

A2: Isso, acho que era mais complicado.

I: E ao nível de motivação?

A2: Talvez fosse menor.

I: E ao nível da aprendizagem? Achas que estes recursos conciliados contribuíram para uma aprendizagem mais completa?

A2: A nível de alguns aspectos, que nós demos no Second Life, acho que sim.

I: Achas que afectou de alguma forma a tua capacidade de comunicação em Língua Inglesa?

A2: Acho que não.

I: Não te tornaste mais confiante por teres andado a falar com outras pessoas?

A2: Não.

I: Segundo as tuas experiências, quais as vantagens e desvantagens da utilização do Second Life?

A2: Uma vantagem é podermos interagir com outras pessoas.

I: E recursos, não?

A2: Também, de certa forma sim. Agora o facto de termos trabalhado em grupo, não dá oportunidade a todos de trabalharem.

I: Gostavas de fazer uma experiência desta natureza, mas a trabalhar individualmente?

A2: Talvez, mas também, se calhar, com outros temas que nos motivassem mais.

I: Então achas que este tema, com Second Life ou sem Second Life, não te motiva tanto; é isso?

A2: Depende, quando foi agora, a trabalhar no *Alert board*, foi mais motivante.

I: Porquê?

A2: Porque, se calhar, também tivemos que recorrer mais à internet e pensar o que tínhamos de fazer.

I: E a ideia de mostrarem aos colegas as coisas que fizeram no Second Lifer e fora? Agrada-vos?

A2: Para mim é indiferente.

I: O que teria de mudar para o Second Life ter mais interesse e ser mais motivante enquanto ferramenta para aprender inglês?

A2: O Second Life, em si, acho que não havia nada que se pudesse mudar... Acho que era utilizar com temas diferentes.

Investigadora: O que achaste deste conjunto de aulas, com a utilização do Second Life?

Aluno 3: Não gostei muito. Acho que se tem que ter um bom grupo de trabalho, para se conseguir fazer alguma coisa com este tipo de trabalho. Se um ou dois não querem trabalhar não é só uma pessoa que vai fazer tudo. E nesta turma não há ninguém que tenha um grupo onde todos queiram trabalhar. Só um ou dois é que querem e o resto está lá por ser obrigado.

I: Porque é que não gostaste muito? Para além das questões do grupo.

A3: Dos temas.

I: Do que foi feito no Second Life, ou dos temas em si?

A3: Dos temas em si.

I: E se tratássemos do mesmo tema, mas sem recurso ao Second Life? Achas que tinha sido mais interessante?

A3: Eu acho que sim.

I: Porquê?

A3: Por exemplo, nos diálogos entres vários avatares, acho que se fosse numa aula íamos aprender mais a dialogar do que ali a escrever.

I: Portanto achas que era importante a comunicação oral?

A3: Acho que sim. Acho que isso é o mais importante.

I: No Second Life há também a possibilidade de se utilizar a comunicação oral, só que a nossa ligação aqui não o possibilita. Se assim fosse, se vocês conseguissem comunicar de forma eficiente, sem problemas técnicos, por voz, achas que abria mais potencialidades e era mais interessante?

A3: Sim, assim acho que sim.

I: Qual foi a actividade de que mais gostaste?

A3: Acho que foi agora a última. A que estávamos todos na conferência com o ministro.

I: Qual foi a actividade de que menos gostaste?

A3: Foi a actividade de falar com os residentes.

I: Porquê?

A3: Achei aquilo uma grande seca... Porque a maioria das pessoas não nos respondia.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez estar mais motivado para a realização das tarefas?

A3: Acho que não.

I: Comparativamente às aulas tradicionais, achas que usaste mais a Língua Inglesa?

A3: Não.

I: Quanto à unidade em estudo, achas que o Second Life contribuiu para a aprendizagem da temática?

A3: Não.

I: Achas que a interacção com os residentes e com os ambientes explorados no Second Life contribuiu para a tua aprendizagem?

A3: Dos residentes ninguém estava muito disponível. Agora, da outra parte acho que sim, que contribuiu.

I: Se tivessem trabalhado em grupo a mesma temática, com actividades semelhantes só que sem recurso ao Second Life, como é que achas que a tua aprendizagem teria sido afectada?

A3: Acho que se fosse só recolher informações para fazer um trabalho sobre aquele tema não ia ser diferente, agora se tivéssemos que dialogar entre nós, sem ser no Second Life, ia ser melhor.

I: Achas que dialogando aqui na aula, entre vocês, vos ia dar mais conhecimentos em comparação com a pesquisa que fizeram no Second Life?

A3: Acho que sim.

I: Achas que a experiência que tiveram no Second Life afectou de alguma maneira a tua capacidade de comunicação em inglês?

A3: Acho que não.

I: Segundo a tua experiência quais as vantagens e desvantagens na utilização do Second Life?

A3: Desvantagem penso que não há nenhuma. Vantagens, acho que dá para aperfeiçoar a escrita, dá para pesquisar sobre alguns temas.

I: Então achas que isso aí foi produtivo, de alguma maneira?

A3: Acho que sim, para mim foi.

I: Mais vantagens?

A3: A interacção com os residentes.

I: Então achas que apesar de não haver muita interacção e de não haver muita disponibilidade da parte deles, que isso também tem pontos positivos?

A3: Tem, se se encontrar pessoas disponíveis acaba por ser.

I: O que teria de mudar para o Second Life ter mais interesse e ser mais motivante como ferramenta para utilizar em aula?

A3: Se tivéssemos a opção de usar a voz para comunicar acho que o tornava mais apelativo. E trabalhar individualmente.

I: Trabalho individual fazia a diferença?

A3: Sim, assim ia ser muito mais produtivo.

Investigadora: O que achaste deste conjunto de aulas com utilização do Second Life?

Aluno 4: É mais dinâmico, mas por outro lado, se calhar, devíamos interagir mais uns com os outros. Como estávamos em grupos de quatro ou cinco era difícil de nos expressarmos.

I: Se fosse individualmente achas que havia diferença?

A4: Acho que sim, havia uma diferença grande, porque tinha que partir de cada um e não de um grupo e era mais fácil assim.

I: Qual foi a actividade de que mais gostaste?

A4: Foi a primeira. Quando pudemos explorar, andar à-vontade.

I: Qual foi a actividade de que menos gostaste?

A4: Acho que a que menos gostei foi a da conferência com o ministro.

I: Porquê?

A4: Não tivemos muita interacção. Uns grupos falavam e outros não. Quando um grupo estava a falar não era toda a gente que estava a falar, por exemplo, eu não falei, dava as ideias e depois os outros diziam.

I: Mais uma vez, a questão de estarem em grupo e não individualmente?

A4: Sim, acho que isso é o principal entrave.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez estar mais motivado para a realização das actividades?

A4: Sim, de alguma forma sim.

I: E se fosse individualmente?

A4: Se calhar ajudava.

I: Ainda mais?

A4: Acho que sim. Acho que havia mais motivação da parte de cada um. Como era em grupo nós não nos identificávamos tanto como se fosse individual. Era melhor sermos nós a falar com uma pessoa, do que ser um grupo a falar com uma pessoa.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez ter mais vontade de utilizar a Língua Inglesa?

A4: Sim.

I: Comparativamente com as aulas tradicionais, achas que usaste mais a Língua Inglesa?

A4: Acho que sim, porque até para mudar lá o boneco [avatar], nós tivemos que usar a Língua Inglesa.

I: E achas que isso contribuiu para a tua aprendizagem?

A4: Sim, porque nas aulas eu também não participo muito, por isso acho que sim.

I: De alguma maneira acabaste mais envolvido, é isso?

A4: Sim.

I: E quanto à unidade em estudo? Achas que o Second Life contribuiu para a aprendizagem da temática?

A4: Sim, de certa forma sim.

I: Em que aspectos?

A4: Tecnologia, o vocabulário, pareceu uma forma mais dinâmica de dar uma matéria que nem era assim tão boa de dar numa aula normal.

I: Achas que a interacção com os residentes e com os ambientes explorados, os recursos que vocês lá encontravam, contribuiu para a vossa aprendizagem?

A4: Sim, é provável. Por exemplo, estarmos aqui e a professora a falar era menos motivante do que chegar lá e ver o que estava a acontecer.

I: Se tivessem trabalhado em grupo a mesma temática, com actividades semelhantes, mas sem recurso ao Second Life... Como é que achas que isso tinha afectado a tua aprendizagem?

A4: Da mesma forma que afectou ao ser em grupo no Second Life. Por exemplo, um grupo tem um porta-voz, e o porta-voz era o que sabia falar melhor.

I: Então mas e se tivessem feito as mesmas coisas, com o mesmo grupo, sem terem recurso ao Second Life, só no contexto normal da aula?

A4: Acho que não falávamos tanto em Inglês.

I: Achas que esta experiência afectou, de alguma maneira, a tua capacidade de comunicação em inglês?

A4: Sim, aprendi algumas palavras novas.

I: E ao nível do à-vontade para utilizares a Língua com outras pessoas? Mais confiança?

A4: Mais ou menos. Também só falei uma vez.

I: Quais as vantagens e desvantagens da utilização do Second Life, comparativamente às aulas tradicionais?

A4: As vantagens são ser dinâmico, e ser uma maneira mais fácil de interiorizar a matéria. A principal desvantagem é ter sido em grupo.

I: Porque é que é mais fácil de interiorizar a matéria? Por ser mais motivante, porque interagem ou porque falam?

A4: O Inglês nunca me chamou muito a atenção, então, como era informático e assim, eu até gosto de informática, se calhar até tinha piada andar lá a pesquisar e a brincar com o boneco. É uma forma de nos motivar.

I: O que teria de mudar para o Second Life ter mais interesse e ser mais motivante enquanto ferramenta para a aula?

A4: Se calhar um bocado mais de diversão. Acho que as aulas foram um bocado monótonas e sempre iguais. Se calhar, se tivéssemos mais tempo para explorar, era melhor. Porque nós não ficámos a saber bem como é o Second Life. Só o utilizámos para cumprir as tarefas, podíamos cumprir as tarefas mas explorar mais.

I: Que género de coisas é que tu achas que iam ser mais interessantes fazer lá?

A4: Não sei o que é que há dentro do Second Life que se possa fazer... Neste tema se calhar não dava muito, mas noutra tema se calhar visitar um museu e exposições.

Investigadora: O que achaste deste conjunto de aulas com utilização do Second Life?

Aluno 5: Foi uma experiencia muito interessante, mas devíamos ter trabalhado mais, em vez de falar.

I: Que género de trabalho?

A5: Explorar mais.

I: Explorar mais o espaço e os recursos? Achas que isso foi importante para a vossa aprendizagem?

A5: Sim.

I: Qual foi a actividade de que gostaste mais?

A5: Foi a actividade da sistematização com o ministro.

I: Porquê?

A5: Acho que houve mais interacção entre todos.

I: Qual foi a actividade de que menos gostaste?

A5: A do vocabulário.

I: Porquê?

A5: Não me pareceu muito interessante.

I: Achas que se tivesse sido feita na aula era mais interessante?

A5: Pois.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez estar mais motivado para a realização de tarefas?

A5: Um bocadinho, sim.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez ter mais vontade de utilizar a Língua Inglesa?

A5: Sim, pode-se dizer que sim.

I: Quanto à unidade em estudo, achas que o Second Life contribuiu para a tua aprendizagem da temática?

A5: Um pouco.

I: Em que aspectos?

A5: Verbos, palavras novas.

I: E do tema? Descobriram coisas interessantes, ideias interessantes nos locais que visitaram?

A5: Sim.

I: E informação nova sobre os alertas ambientais?

A5: Nem por isso.

I: Achas que a interacção com os residentes e com os ambientes explorados contribuiu para a tua aprendizagem?

A5: Sim, dão-nos algumas informações sobre os problemas, as coisas boas.

I: Se tivessem trabalhado em grupo, a mesma temática, com actividades semelhantes mas sem recurso ao Second Life, como achas que teria sido a tua aprendizagem?

A5: Penso que não havia grande diferença, porque pesquisar na Net ou no Second Life não há grande diferença.

I: Achas que esta experiência afectou de alguma forma a tua capacidade de comunicação em Língua Inglesa?

A5: Não.

Investigadora: O que achaste deste conjunto de aulas com o Second Life?

Aluno 6: Achei muito bem, porque acho que nos ajudava a desenvolver mais o nosso Inglês. Nós, ao querer ir falar com outras pessoas, íamos puxar ao nosso subconsciente o Inglês que estava perdido.

I: Qual foi a actividade de que mais gostaste?

A6: Pra mim foi este [*Alert board*].

I: E porquê?

A6: Neste caso aprendi coisas que não sabia que existiam. Eu, pelo menos, fui sempre tentando fazer algumas destas frases e apanhei vocabulário.

I: E achas que o Second Life contribuiu para o resultado deste trabalho?

A6: Sim.

I: A que níveis?

A6: Nós, quando andámos a visitar a cidade, até andamos num eléctrico que era movido a energia solar, passámos por imensas casas com painéis solares e eólicas.

I: Serviu de alerta e deu ideias para o trabalho?

A6: Deu.

I: Qual foi a actividade de que menos gostaste?

A6: Talvez fosse aquela em que o grupo ficou a corrigir os outros [actividade de vocabulário]. Mas talvez pela tarefa que nos calhou [moderador].

I: Porque é que achas que não funcionou muito bem a questão do trabalho do vocabulário no Second Life?

A6: Por duas razões, primeiro porque estava tudo a falar ao mesmo tempo, depois é que naquelas aulas era só o aluno 8 que escrevia, ele é que fazia tudo e eu limitava-me só a ver.

I: Achas que se estivesse entregue um avatar por pessoa era mais rentável?

A6: Eu acho.

I: E tinham aprendido mais?

A6: Acho, porque pensávamos só por nós, não tínhamos ninguém a ajudar. Se quiséssemos ter boa nota não nos colávamos aos outros mas tentávamo-nos esforçar mais.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez estar mais motivado para a realização das tarefas?

A6: Sim.

I: Porquê?

A6: É uma actividade fora do vulgar, que não usamos todos os dias. Dá mais motivação porque não estamos aqui a ouvir a professora a despejar matéria e a fazer exercícios.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez ter mais vontade para utilizar a Língua Inglesa?

A6: Sim. Quando andávamos à procura de pessoal eu ficava curioso e perguntava coisas.

I: E quanto à unidade em estudo, achas que o Second Life contribuiu para a tua aprendizagem do tema?

A6: Sim.

I: Em que aspectos?

A6: Quando andámos lá a visitar a cidade. Foi tipo um alerta do que podia estar a acontecer neste momento... não custava a ninguém ter um painel solar em casa e esse tipo de coisas...

I: Achas que a interacção com os residentes do Second Life e os ambientes explorados contribuiu para a tua aprendizagem?

A6: Sem dúvida.

I: Então, para além da motivação, há mais algum motivo que queiras acrescentar para ter contribuído, sem dúvida, para a tua aprendizagem?

A6: Vou estar um bocado a dizer o mesmo. Porque acho que nós temos interesse neste tipo de trabalhos. Ao querer falar com outro pessoal vamo-nos esforçar mais a fazer as frases e até vamos ao tradutor ver novas palavras que depois ficamos a conhecer. E a mim ajudou-me imenso este trabalho.

I: Se tivessem trabalhado em grupo a mesma temática, com actividades semelhantes mas sem recurso ao Second Life, como é que achas que tinha sido a tua aprendizagem?

A6: Acho que não tínhamos tanta motivação.

I: E ao nível da tua aprendizagem? Se fosse feita a mesma coisa mas em contexto de sala de aula e com os recursos tradicionais, a aprendizagem teria sido semelhante?

A6: Não, porque nós íamos chegar à Net e procurar e aí ia ser tipo copy paste, o que lá havia descarregávamos para o trabalho.

I: Então, o que tu queres dizer é que as abordagens no Second Life e os alertas que lá encontraram, confrontados com a informação complementar da internet, obrigou-vos a integrar conhecimentos e a ver como é que uma coisa estava relacionada com a outra?

A6: Exacto.

I: E de alguma maneira isso contribuiu para coisas novas?

A6: Sim. Se fôssemos à internet era copy paste, aqui temos que interagir as duas coisas.

I: E achas que este trabalho afectou, de alguma maneira, a tua capacidade de comunicação em Língua Inglesa? Melhorou ou manteve-se?

A6: A minha capacidade de comunicação em Língua Inglesa não é muita, mas acho que melhorou. Pelo menos eu vi-me a fazer frases que não me imaginava a fazer.

I: O que teria de mudar para o Second Life ter mais interesse e ser mais motivante enquanto ferramenta complementar de aula de Inglês?

A6: Não há possibilidades de ter um computador para cada um, mas pelo menos grupos de dois. E porem dois que a professora achasse que estavam a um nível semelhante a fazer conversas. E ter mais aulas em que tivéssemos que falar.

Investigadora: O que achaste deste conjunto de aulas, com a utilização do Second Life?

Aluno 7: Foram aulas criativas, em que trabalhámos em computadores. Trabalhámos no Inglês também, mas de uma forma diferente e acabámos por aprender e trabalhar na unidade de maneira diferente. Eu gostei.

I: Qual foi a actividade de que gostaste mais?

A7: A da sustentabilidade ambiental. Acho que foi a que trabalhámos mais, também.

I: E qual foi a actividade de que gostaste menos?

A7: A sessão com o ministro.

I: E porque é que gostaste menos dessa?

A7: Porque tornou-se um bocadinho monótono. Estávamos só a ler o que os outros estavam a escrever e muita gente acabou por nem estar atenta. Não falámos nada, então acho que se tornou mais monótono.

I: Achas que se o trabalho fosse individual, cada grupo com um computador, era diferente?

A7: Se calhar havia menos confusão. Nesse aspecto era melhor, mas depois também ia haver muita gente que não se ia desenrascar sozinha.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez ficar mais motivada para a realização das tarefas?

A7: Eu acho que sim. De certa forma sim, não directamente, porque foi um período menos trabalhoso, o que vai fazer com que fiquemos menos cansados da disciplina.

I: Então achas que em termos de volume de trabalho, este tipo de aulas te deu menos trabalho?

A7: Acho que sim, foi diferente e não foi estar sempre a dar gramática.

I: E achas que, apesar disso, aprendeste alguma coisa de vocabulário?

A7: Sim, principalmente na aula em que fomos à Etiópia. Acho que foi uma aula mais produtiva.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez ter mais vontade de usar a Língua Inglesa?

A7: Isso é um bocadinho mais complicado para mim, porque eu não me safo muito bem a falar.

I: E aquelas perguntas que tu tinhas de fazer às pessoas, e até tentares compreender os cartazes, pelo menos fez-te ter mais vontade de usar a Língua Inglesa? Ou nem por isso, porque tens muitas dificuldades?

A7: Sim fez porque, quando era eu que tinha de escrever, perguntava aos restantes membros do grupo e então fazia com que tivesse que falar mais.

I: Comparativamente às aulas tradicionais, achas que acabaste por usar mais a Língua Inglesa, ou nem por isso?

A7: Isso já nem tanto. Mas foi mesmo pelo facto de eu ter dificuldades, porque houve pessoas que utilizaram mais a Língua Inglesa.

I: Quanto à unidade em estudo, achas que o Second Life contribuiu para a aprendizagem da temática?

A7: Sim, acho que sim. E cada grupo pôde trabalhar no tema que escolheu.

I: Achas que foi importante o facto de cada grupo poder escolher?

A7: Sim, porque assim cada grupo estava motivado naquilo que escolheu e não trabalhava em coisas impostas.

I: Como é que achas que este trabalho no Second Life te ajudou a aprender a temática? O que é que te ajudou mais?

A7: Precisamente por ser diferente, e estarmos a pesquisar e dar a matéria de forma diferente. Acho que foi mais motivante. Houve aulas um bocadinho mais monótonas, mas outras em que deu para trabalhar bem.

I: Achas que a interacção com os residentes e com os recursos que lá havia te ajudaram na tua aprendizagem?

A7: Mais ou menos porque, normalmente, as pessoas com quem tentávamos falar acerca do ambiente “cortavam-se”. Mas tentámos e eu acho que isso é bom.

I: E a interacção com os conteúdos que lá estavam, para aprendizagem do tema, influenciou o resultado final do trabalho (*Alert board*)?

A7: Sim, eu acho que sim, porque nós pegámos nas imagens que encontrámos para fazer o *Alert board*, fomos buscar também informações à internet, mas também utilizámos a feita no Second Life.

I: Então utilizaram as duas? O que encontraram na internet combinado com o que encontraram no Second Life?

A7: Sim.

I: Se tivesses trabalhado em grupo, as mesmas temáticas, mais ou menos da mesma maneira, mas sem recurso ao Second Life; achas que a tua aprendizagem tinha sido diferente?

A7: Tão motivante não tinha sido, mas acho que acabava por apanhar a matéria na mesma. O meu problema é mesmo falar, porque de resto eu apanho.

I: E o Second Life, achas que ajudou alguma coisa no que diz respeito ao tentares falar mais em Inglês?

Investigadora: O que achaste deste conjunto de aulas com a utilização do Second Life?

Aluno 8: Gostei e achei produtivo também.

I: Explica lá...

A8: Dá mais motivação e mais interesse para fazer os trabalhos. Acho que foi bom e é uma boa maneira de aprender.

I: Qual foi a actividade de que mais gostaste? E porquê?

A8: Eu gostei daquela em que tivemos de fazer o questionário aos residentes, porque interagiam-se com mais pessoas, era mais engraçado e mais interessante.

I: E qual foi a de que gostaste menos?

A8: A que gostei menos foi a primeira, a do vocabulário.

I: Porquê?

A8: Porque não foi tão dinâmica e tão motivante.

I: E porque é que achas que não foi tão motivante?

A8: Estava só um a escrever enquanto os outros tinham que estar só a ver, e foi essa a parte secante do trabalho.

I: Então achas que o facto de vocês, às vezes, terem de estar a observar não motivava tanto?

A8: Sim.

I: Então achas que se tivesse sido feito individualmente tinha sido mais produtivo?

A8: Alguns trabalhos sim, outros não. Por exemplo, este de elaborar o cartaz, acho que foi interessante em grupo, acho que foi bom. Como o do questionário, acho que em grupo está bom. Mas, em certos casos, individual seria melhor.

I: Pois, aquelas actividades em que era preciso cada pessoa estar sempre a seguir o raciocínio não é?

A8: Sim, talvez fosse melhor individualmente.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez ter mais vontade para utilizar a Língua Inglesa?

A8: Sim, fez. Fez no sentido de estar lá a falar com as pessoas em Inglês.

I: E achas que acabaste por usar mais a Língua Inglesa?

A8: Sim, porque no Second Life era mesmo obrigado a falar em Inglês para falar com as pessoas.

I: E comparativamente às aulas tradicionais? Achas que acabaste por usar mais, ou nem por isso?

A8: Acho que acabei por usar mais, porque numa aula é uma professora para todos os alunos e ali é um computador para quatro ou três, por isso acaba-se sempre por usar mais.

I: Quanto à unidade em estudo, achas que o Second Life contribuiu para a tua aprendizagem?

A8: Contribuiu. Tem sítios específicos, sítios muito bons, onde dá para verificar os problemas ambientais. Por exemplo da água, do lixo tóxico, fumos a sair de vários sítios...

I: Algumas coisas tu já conhecias, já sabias que existiam...

A8: Sim, mas outras não. E ajudou-me a ver também, e perguntar às pessoas e eles disseram coisas novas que eu também não sabia.

I: Então no teu caso, das perguntas às pessoas conseguiste obter algumas informações? Foi um caso de sucesso e acabaste por obter algumas informações válidas?

A8: Sim.

I: Então achas que a interacção com os residentes e com os recursos que lá havia te ajudaram a aprender?

A8: Sim, algumas coisas já sabia, mas deu para acrescentar mais ao conhecimento que tinha sobre essa matéria.

I: E a elaboração do *Alert board*? Foi fruto só do Second Life, do conjunto da pesquisa no Second Life com a internet, foi só ler e pôr no *Alert board* ou foi a junção das duas coisas?

A8: Foi a junção do Second Life com alguma, pouca, pesquisa na internet.

I: Então achas que, neste caso, o Second Life foi um sítio que te deu inspiração para o *Alert board*?

A8: Sim. Tínhamos lá várias imagens sobre o que estávamos a falar que podíamos utilizar.

I: Se tivessem trabalhado em grupo a mesma temática com as mesmas actividades mas, só em contexto de sala de aulas, como é que achas que teria sido a tua aprendizagem?

A8: Também podia ser boa, mas não tão motivante e tão dinâmica.

I: E porquê? Por causa das características do Second Life?

A8: Sim, é interessante. É um bocadinho diferente, nós não estamos sempre a olhar para o quadro. No Second Life nós estamos a utilizar o jogo e podemos interagir com várias pessoas para treinar.

I: Tem outros meios de consulta de informação?

A8: Exacto.

I: Achas que afectou de alguma maneira a tua capacidade de comunicação em Língua Inglesa?

A8: Afectar, não afectou muito. Uma palavra ou outra que eu não conhecia aprendi, aprende-se sempre, mas a Língua Inglesa que utilizei já sabia. Aprendi uma palavrita ou outra nova, mas nada de especial.

I: E a médio, longo prazo? Achas que teria impacto? Ou seria sempre o usar daquilo que já sabias?

A8: Teria impacto, claro. Eu não sei muito, sei pouco. E se tivéssemos aquelas aulas mais tempo ia fazer, porque íamos falar com pessoas que usam o inglês no dia-a-dia delas, por isso íamos sempre aprender.

I: Segundo a tua experiência, quais as principais vantagens e desvantagens da utilização da Língua Inglesa?

A8: Sinceramente, desvantagens não vejo, porque no nosso país a Língua Inglesa é importante quando queremos falar com pessoas que vêm de fora, é sempre importante se formos trabalhar para fora.

I: E as vantagens da utilização do Second Life para aprenderes?

A8: Tem os residentes que nos ajudam muito, conversar e interagir com eles ajuda muito a aprender, acho que é muito importante. Depois tem os cartazes.

I: E desvantagens?

A8: Nesse aspecto não vejo desvantagens. Porque há sempre pessoas para interagir e que utilizam a Língua Inglesa. Aprende-se sempre.

I: E a desvantagem da utilização do Second Life no contexto da aula?

A8: São os problemas técnicos, claro. Carregar as imagens é um bocado lento, o avatar às vezes pára.

I: Então o que teria de mudar para o Second Life ser mais motivante e mais profícuo na utilização para aprender o Inglês?

A8: Eu acho que já foi bastante motivante. Mas fazer mais trabalhos práticos, por exemplo o de pesquisa, como para o *Alert board*, foi bastante interessante. A partir da pesquisa no Second Life, elaborar.

Investigadora: O que achaste deste conjunto de aulas, com a utilização do Second Life?

Aluno 9: Achei ótimo. Primeiro porque foi diferente e nunca tinha experienciado nada assim, em que estivesse na escola a jogar um jogo e a aprender.

I: E achas que contribuiu para a tua aprendizagem?

A9: Contribuiu ao nível de vocabulário, mas tem um senão, se nós não nos aplicarmos não vamos aprender nada.

I: Então achas que é muito importante o vosso envolvimento e comprometimento na resolução das tarefas, senão pode resultar no oposto?

A9: Claro. Acho não, tenho a certeza.

I: Qual foi a actividade de que mais gostaste?

A9: As que mais gostei foram as do vocabulário e de viajarmos pelo local onde íamos falar sobre o tema.

I: E porque é que gostaste da aprendizagem do vocabulário? Quase todos os colegas disseram que não tinham gostado...

A9: Porque eles se calhar não estavam atentos. Eu gostei porque víamos as palavras e procurávamos o significado delas. Como eu era o júri tive pouco trabalho.

I: Então achas que pelo facto de ter essa tarefa, estares a supervisionar as respostas dos colegas, que foi mais interessante?

A9: Não, o que eu quero dizer é que tive um ângulo muito maior para adquirir palavras.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez estar mais motivado para a realização das tarefas?

A9: Sim.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez ter mais vontade para utilizar a Língua Inglesa?

A9: Eu sempre gostei do inglês, não tenho é muito jeito para o usar. Por isso não deu mais motivação porque eu já gosto muito do inglês.

I: E comparativamente às aulas tradicionais, achas que acabaste por usar mais a Língua Inglesa?

A9: Sim.

I: Quanto à unidade em estudo, achas que o Second Life contribuiu para a tua aprendizagem da temática?

A9: Sim, porque tem muitos sítios para visitar, tem muitas coisas para pesquisar, tem muita informação, tem muitas palavras novas. Se nós fôssemos ao Second Life pesquisar temas como o ambiente, a fundo, era preciso mais do que estas aulas.

I: Achas que a interacção, no Second Life, com os residentes e com os recursos que existem contribui para a tua aprendizagem?

A9: Sim, como eu disse há pouco, aprendi palavras que eu não sabia que existiam.

I: Se tivessem trabalhado em grupo a mesma temática, com as mesmas actividades, mas sem recurso ao Second Life, como é que achas que teria sido a tua aprendizagem?

A9: Se calhar tinha sido melhor, porque eram vários grupos a bater na mesma tecla, então a informação que eu não tinha assimilado provavelmente outro grupo teria assimilado, então nós íamos partilhar todos os conhecimentos. Como aquilo tinha muita informação, os grupos acabavam por encontrar a informação toda, e então era só partilhar.

I: Então tu achas que se os grupos tivessem feito a pesquisa no Second Life e depois a tivessem partilhado na aula teria sido mais interessante?

A9: Sim, porque assim eu tinha a informação que tinha pesquisado mas outro grupo tinha informação diferente que eu não tinha pesquisado e que estava lá.

I: Mas, e se vocês tivessem feito a mesma pesquisa, com actividades semelhantes, mas sem recurso ao Second Life?

A9: Não sei, porque eu não tive essas aulas. Como eu usei o Second Life e gostei, provavelmente gosto mais do Second Life porque motiva-nos, é mais engraçado e mais interactivo.

I: Achas que a utilização do Second Life afectou de alguma maneira a tua capacidade de comunicação em inglês?

A9: Afectou um pouco, pois comecei a pensar que se nós não usarmos o inglês frequentemente, se não praticarmos, acabamos por nos esquecer e não vamos a lado nenhum. E nisso o Second Life ajudou porque, eu não falo muito inglês com as pessoas e apercebi-me que, quando falava com as outras pessoas, elas falavam um inglês fluente. Então acho que deviam apostar mais no tempo em que dão aulas no Second Life e no tempo em que nos permitem contactar com pessoas que falam a língua inglesa fluentemente.

I: Segundo a tua experiência, quais as vantagens e desvantagens da utilização do Second Life no contexto sala de aula como ferramenta para aprender Inglês?

A9: As vantagens são as que eu tenho dito até agora, maior aprendizagem, até a nível social é mais... mexido. A desvantagem é só mesmo, tipo, quando temos muitas pessoas no mesmo lugar o Second Life não dava com nada mesmo.

I: É a questão técnica, não é?

A9: Exactamente.

I: E quais as vantagens e desvantagens que achas que o Second Life tem, comparativamente às aulas tradicionais?

A9: É a questão da interactividade, acaba sempre por ser muito mais divertido.

I: O que teria de mudar para o Second Life ter mais interesse e ser mais eficaz enquanto ferramenta?

A9: A nível técnico.

Investigadora: O que achaste deste conjunto de aulas, com a utilização do Second Life?

Aluno 10: Achei que não foram assim tão produtivas como se tivéssemos aulas normais.

I: E porquê?

A10: Porque às vezes tínhamos muitos problemas de ligação, perdíamos muito tempo, o pessoal não estava muito motivado, o que dificultava porque ninguém queria fazer.

I: Então mas estavam motivados para explorar mas não estava muito motivados para resolver as tarefas, era isso?

A10: Sim, e às vezes como o jogo demorava muito a carregar os dados, o pessoal ficava um bocado aborrecido, e depois já queria sair.

I: Qual a actividade de que mais gostaste e a de que menos gostaste?

A10: A de que mais gostei foi aquela em que nós tivemos de explorar o sítio e tirar fotografias para depois falar delas.

I: Essa foi a actividade em que vocês visitaram locais culturais, ou foi a actividade em que exploraram um local sobre a sustentabilidade ambiental?

A10: Os locais culturais.

I: E porque é que foi dessa que gostaste mais?

A10: Eu gostei mais porque havia sítios a que eu ainda não tinha ido e assim, como o jogo é próximo da realidade, havia lá fotos. E assim ficava mais divertido.

I: E a de que menos gostaste?

A10: Não sei. Não tenho nenhuma actividade que não tenha mesmo gostado.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez estar mais motivado para a realização das tarefas?

A10: Mais ou menos. Porque o meu grupo, por exemplo, tentou fazer o melhor no *Alert board* para compensar aquelas aulas que estávamos desmotivados.

I: Mas vocês estiveram desmotivados em que aulas?

A10: Aquelas que eram mais paradas. Por exemplo a da sustentabilidade, eram coisas que são importantes para a população mas não chamam tanto a atenção como naquela aula em que estivemos a explorar e a falar com pessoas. Como tínhamos de ter mais contacto isso ajudava.

I: Naquela actividade em que vocês foram questionar residentes sobre as vossas questões ambientais, foi positivo ou também foi dessas aborrecidas?

A10: Eu gostei, o facto é que algumas pessoas não estavam com muita vontade de responder. E como era um bocadinho lento, às vezes as pessoas iam embora enquanto estávamos a escrever.

I: De qualquer maneira, achas que essas actividades contribuíram para utilizares mais a Língua Inglesa?

A10: Não, porque nas aulas normais eu costumo participar bastante.

I: Então achas que no Second Life acabaste por não participar assim tanto?

A10: Pois, foi mais soft.

I: E quanto à unidade em estudo, achas que o Second Life contribuiu para a aprendizagem da temática?

A10: Mais ou menos. Ajuda na comunicação com as pessoas, na abordagem. Na sala de aula se não soubermos dizer em inglês podemos dizer em português, enquanto que no jogo tínhamos mesmo que nos desenrascar. E nisso acho que ajudou bastante.

I: E na aprendizagem da temática achas que também ajudou?

A10: Sim, eu acho que sim.

I: A interacção com os residentes do Second Life e com os recursos que lá existiam, achas que contribuiu para a tua aprendizagem?

A10: Sim, eu acho que deu para aprender. Em cada sítio que nós íamos havia lá páginas a explicar o que era aquilo.

I: Se tivessem trabalhado em grupo a mesma temática, com actividades semelhantes, mas sem recurso ao Second Life, achas que a aprendizagem teria sido semelhante?

A10: Não. Porque, apesar de ser mais demorado, se tivéssemos dado o mesmo na sala de aula, sempre a desbobinar matéria, acho que tinha sido muito pior, porque ali estávamos num computador em contacto com o meio. Acho que foi melhor poder interagir mesmo.

I: Em que medida é que achas que o Second Life afectou a tua capacidade de comunicação em Língua Inglesa?

A10: Eu não acho que me tenha afectado muito. Eu, todos os Verões, tenho muito contacto com a Língua Inglesa, porque o meu padrasto em uma escola de windsurf e, no Verão, é a falar sempre inglês. Por isso, a mim, acho que não fez grande coisa, só aprendi mais algum vocabulário.

I: Segundo a tua experiencia quais são as vantagens e desvantagens da utilização do Second Life, comparativamente com o tipo de aula tradicional?

A10: Depende, se nós estivermos a utilizar o Second Life em grupo, só um ou dois é que estão mesmo a trabalhar, enquanto que na sala a professora está sempre a comunicar e sempre a variar quem fala. E acho que isso obriga as pessoas a terem maior noção que têm que estar lá.

I: Então queres dizer que, se fosse individual, se calhar era mais produtivo?

A10: Sim, sim.

I: E tu preferias individual?

A10: Sim, acho que sim. Havia mais liberdade para cada um fazer o que lhe apetecesse dentro da tarefa.

I: Mas sabes que isso exige mais responsabilidade...

A10: Pois.

I: O que teria de mudar para o Second Life ter mais interesse e ser mais produtivo para a aprendizagem da Língua estrangeira?

A10: Aqui na escola era muito lento, se pudesse ser mais rápido ia ajudar. E também se as pessoas tivessem computadores individuais isso, se calhar, também ia ajudar.

Investigadora: O que achaste deste conjunto de aulas, com a utilização do Second Life?

Aluno 11: Acho que enriqueceu bastante o nosso vocabulário, foi diferente, foi em grupo e acho que me senti mais motivada. Achei bastante interessante.

I: Qual foi a actividade de que mais gostaste?

A11: Foi a de realizar o cartaz.

I: E porquê?

A11: Além de ser em grupo, deu motivação para fazer, uma vez que era um trabalho que ia ter bastante peso na nossa avaliação.

I: E qual foi a actividade no Second Life de que mais gostaste?

A11: Foi a de tentar fazer o questionário aos residentes.

I: E porquê?

A11: Era engraçada a forma como eles respondiam e reagiam.

I: E qual foi a actividade de que menos gostaste?

A11: Acho que não houve nenhuma actividade que tenha gostado menos. Talvez aquela actividade em que a professora punha umas perguntas para nós fazermos.

I: Então, essa foi a actividade em que andaram a explorar o espaço sobre a sustentabilidade ambiental?

A11: Sim, tivemos algumas dificuldades nisso.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez estar mais motivada para a realização das tarefas?

A11: Sim.

I: Porquê?

A11: É uma actividade diferente, no computador. Era engraçado e estávamos em grupo.

I: Então achas que o facto de estar em grupo foi positivo?

A11: Foi bastante.

I: Achas que a utilização do Second Life te fez utilizar mais a Língua Inglesa? Ou pelo menos te fez ter mais vontade de a utilizar?

A11: Fez, porque tínhamos que utilizar bastante a Língua Inglesa para comunicar com os outros.

I: E achas que utilizaste mais a Língua Inglesa do que utilizarias nas aulas?

A11: Sim, bastante.

I: Quanto à unidade em estudo achas que o Second Life contribuiu para a aprendizagem da temática?

A11: Sim, contribuiu um bocado. E aprendi mais vocabulário. Fez-me pensar mais sobre o tema.

I: A interacção com os residentes do Second Life e com os recursos que lá existiam, achas que contribuiu para a tua aprendizagem do tema?

A11: Contribuiu.

I: Porquê?

A11: Quando nós fizemos o questionário contribuiu bastante, a forma deles responderem ajudou.

I: Para vocês saberem coisas sobre o tema ou sobre a Língua?

A11: Sobre o tema.

I: Se tivessem trabalhado em grupo a mesma temática, com actividades semelhantes, mas sem recurso ao Second Life, como achas que teria sido a tua aprendizagem?

A11: Se calhar não tinha sido tão significativa.

I: A aprendizagem não ia ser tão significativa ou o interesse é que ia ser menor?

A11: A motivação e o interesse iam ser menores, o que ia afectar a aprendizagem. Acho que se fosse na aula não aprendia tanto como no Second Life.

I: Porquê?

A11: Tem a ver com a motivação. Se não tivesse a motivação que tinha quando estava no Second Life, a aprendizagem não ia ser tanta.

I: Achas que a utilização do Second Life afectou, de alguma maneira, a tua capacidade de comunicação em Língua Inglesa?

A11: Sim, porque tínhamos de utilizar mesmo a Língua Inglesa para nos fazermos entender.

I: E achas que melhorou a tua capacidade de comunicação?

A11: Acho que melhorou.

I: Segundo a tua experiência, quais são as vantagens e desvantagens da utilização do Second Life, comparativamente com o tipo de aula tradicional?

A11: Enriquecemos mais o nosso vocabulário, mais motivação, mais interesse.

I: E desvantagens?

A11: As questões técnicas. De resto acho que é preferível uma aula com o Second Life.

I: Achas que aprendes mais? Para além de ser mais interessante?

A11: Sim.

I: O que teria de mudar para o Second Life ter mais interesse e ser mais produtivo para a aprendizagem da Língua estrangeira?

A11: Ser mais rápido. Acho que não tem que mudar nada no Second Life, se calhar utilizar outros temas que nos chamem mais o interesse.

ANEXO C - TRANSCRIÇÃO DA ENTREVISTA À PROFESSORA DA

TURMA

I: Segundo a sua observação e participação neste projecto, quais as principais potencialidades e limitações da utilização do Second Life, como ferramenta para a aprendizagem de Inglês?

P: Só pelo facto de ser virtual é um factor de motivação para os alunos, porque eles não vivem sem internet, sem o computador, sem os jogos. O facto de poderem explorar vários países de expressão Inglesa, o facto de poderem contactar com a cultura, o facto de terem a oportunidade... até porque segundo o quadro comum de referência, segundo me parece, o que importa é que eles desenvolvam a sua competência comunicativa em língua estrangeira e que contactem não só com nativos mas com outras pessoas provenientes de outros países que falam Inglês que não o padrão; é óptimo porque ajuda-os a construir “o seu” Inglês. Parece-me óbvio que é uma ferramenta importante para desenvolver competências da língua inglesa.

Pelo que eu pude perceber, através do Second Life podem visitar diversos locais onde podem ir buscar informação relevante para os temas que estão a estudar, por exemplo. Portanto uma mais-valia...

I: E quanto às limitações...?

P: As grandes limitações que lhe acho são, sobretudo, a nível técnico e isso foi visível nesta intervenção que foi feita. Nem sempre é fácil aceder, ou nem sempre é fácil encontrar com quem conversar, com quem dialogar.

I: Outras limitações que lhe estejam a ocorrer?

P: Outras limitações que me estejam a ocorrer... não estão... porque repare: entrei neste projecto como uma coisa muito específica, não pude ver outras especificidades do Second Life, não tenho uma perspectiva mais alargada do que é possível fazer; assim

como à partida também existiriam mais potencialidades que não consigo delimitar porque a minha experiência foi muito limitada a esta intervenção em concreto.

I: Quais as actividades que considera terem sido mais rentáveis? Porquê?

P: As actividades mais rentáveis, neste caso concreto da intervenção, não foi tanto o conversarem com os residentes, não me parece que terão tirado tanto partido dessa conversa, mas, essencialmente, a possibilidade de visitar e explorar ambientes relacionados com o tema em estudo.

I: Quais as actividades que considera terem sido menos rentáveis? Porquê?

P: A menos, do meu ponto de vista, foi precisamente essa, a das questões com os residentes, precisamente por ou estarem ausentes ou pouco disponíveis. Uns porque não estavam muito disponíveis para falar sobre a temática, ou pela dificuldade de encontrar residentes com quem falar durante o horário em que decorreram essas sessões.

I: Quais os principais entraves a uma maior rentabilidade das actividades?

P: As limitações que já foquei ao nível do equipamento, questões técnicas, que não me parece relevante referir e, para além disso, as características da turma; uma turma pouco motivada para o trabalho, muito pouco motivada para frequentar a escola, a verdade é essa, e que valoriza pouco o trabalho que faz... alunos com idades muito díspares: há alunos de 21 anos, e só por aí, o facto de estarem a frequentar um 11º ano com essa idade prova que eles não estarão muito motivados. O facto de serem de desporto... o facto é que eles valorizam a actividade do desporto e pouco mais, portanto isto não se prende apenas com a disciplina de Inglês, mas com a maioria das disciplinas gerais. É uma falta de interesse e motivação generalizada, que eles têm...

I: No que diz respeito à motivação dos alunos, considerou-os mais motivados para a realização das tarefas?

P: Eles estavam motivados para a utilização do seu avatar, bastante, e para a exploração; agora a parte de recolher informação e construir alguma coisa, conhecimento, aí é que já não estavam empenhados...

I: No que diz respeito à motivação dos alunos, considerou-os mais motivados para a utilização da Língua Inglesa?

P: Não muito, sempre que podiam recorriam ao uso habitual da Língua Portuguesa, a não ser quando eram chamados à atenção para utilizar a Língua Inglesa, tal como aconteceria numa aula sem recurso ao Second Life. Só no caso em que necessitavam de interagir com os outros residentes, aí, claro, tinham mesmo de utilizar a Língua Inglesa, porque não tinham alternativa...

I: De uma maneira geral, acha que os alunos trabalharam de facto a sua competência comunicativa, durante o desenvolvimento do projecto? Justifique.

P: Trabalharam-na razoavelmente, como é que eu hei-de explicar... eles trabalharam a sua competência comunicativa, se entendermos a competência comunicativa como meio de comunicar com outras pessoas, sejam os outros utilizadores ou os leitores dos *Alert board*. Não considero é que a tenham desenvolvido de forma significativa, mas utilizar, utilizaram para interagir, não considero é que tenham aprendido muitas coisas novas no que diz respeito à utilização da língua para fins de interacção... eventualmente, algumas expressões mais comuns do registo oral informal...

I: Considera que as actividades levadas a cabo no Second Life resultaram em aprendizagens dos alunos? Se sim, a que níveis?

P: Com certeza que sim, quanto mais não seja no alargamento do vocabulário alusivo ao tema, eles aprenderam sempre alguma coisa. Agora, as próprias limitações deles é que não lhes permitiram relacionar a informação e as pesquisas do Second Life com outras na Web, ou até com conhecimento prévio que tivessem, de maneira a

produzirem algo mais significativo; não conseguiram rentabilizá-las de forma a produzirem informação inovadora e pertinente, fruto da integração das diferentes pesquisas.

Considero que tenham realizado aprendizagens significativas em relação à temática, porque aprenderam muitas expressões novas e, pelo menos, vocabulário relacionado com a temática; e nos textos que produziram esse vocabulário novo estava lá presente, por muito fracos que tenham sido... Ao nível da aquisição de vocabulário, isto no que diz respeito à Língua Inglesa, certo? Porque eles também aprenderam outras coisas que não têm só a ver com a Língua Inglesa... mas, também, ao nível do conhecimento sobre a temática. Eu acho que conseguiram conhecer fenómenos que não conheceriam para além daqueles habituais, conseguiram encontrar outros conceitos e fenómenos relacionados com o ambiente que não sabiam que existiam. Se não fizeram aprendizagens sobre as quais consigam falar, realizaram aprendizagens ao nível de conhecerem coisas que não conheciam.

Eles até podem ter algum interesse em ir explorar o Second Life e os recursos que lá se encontram, agora produzir alguma coisa a partir dessa pesquisa, isso é que já é mais difícil e para o qual estão muito pouco ou nada motivados, a realização de trabalho... Não acho é que tenha directamente a ver com a utilização do Second Life, mas deve-se muito às características específicas destes alunos, no meu entender. A título de exemplo, no primeiro período do ano anterior o que eu trabalhei com eles foi, praticamente, apenas no domínio das atitudes e valores, tinham muito pouca noção do que era estar na sala de aula, ou falar com um professor, demorei um período inteiro a fazê-los perceber que estar na sala de aula não era o mesmo que estar na rua, com os amigos, e que havia uma série de atitudes que tinham de ser diferentes, foi algo que demorou bastante tempo a ser trabalho e, nisso, eles hoje têm outra noção...

ANEXO D - REGISTOS DE OBSERVAÇÃO DAS SESSÕES

Sessões exploratórias do Second Life

1ª sessão: Apresentação e familiarização com o SL – aula nº1

Os alunos entraram de uma forma que pareceu normal, pouco inalterada pela presença de uma pessoa estranha, já que apenas alguns pareceram reparar. Alguns pareceram entusiasmados por verem o projector ligado. A professora iniciou a aula, dirigindo-se aos alunos e justificando a presença de uma pessoa nova. Introduziu o assunto e pediu a atenção. A investigadora começou por se apresentar e dizer que o propósito das aulas seguintes seria o de levar a cabo uma investigação, da qual eles seriam parte essencial. Informou que iriam aprender a utilizar uma nova ferramenta, que, para além de se esperar que os ajudasse a aprender, se esperava também que os motivasse e cuja utilização resultasse numa experiência divertida. Apesar de tudo, o principal objectivo dessa ferramenta seria o de os ajudar a aprender Inglês e, por isso, seria sempre uma ferramenta de trabalho. A investigadora começou, então, por lhes falar da ferramenta que um dos alunos já conhecia e já tinha ido explorar, após ter recebido o pedido de autorização endereçado ao encarregado de educação. Este referiu-se à mesma como sendo um “jogo” de multi-jogadores online e a investigadora referiu algumas diferenças tais como a ausência de pontos ou objectivos pré-instituídos a atingir que, na sua opinião, não permitem que seja, efectivamente, considerado um jogo, com as quais o aluno parece ter concordado. Reforçou ainda que, ao contrário de um jogo, a maior parte do que se faz no Second Life é real, na medida em que envolve interacções com outras pessoas representadas pelos seus avatares.

Seguiu-se a apresentação, de acordo com o plano estabelecido, intercalada por algumas perguntas dos alunos, sobre o que podiam ou não podiam fazer no Second Life, sobre os locais existentes e sobre outras curiosidades como a questão da noite e do dia ou se havia mobilização de dinheiro real no Second Life. A grande maioria parecia motivada, verificando-se, segundo a professora da turma, um grande interesse visível pela atenção e pela quantidade de questões colocadas que foi, contudo, diminuindo após

a visualização do vídeo e à medida que a exposição verbal continuava. Sentiu-se um aumento do interesse e excitação quando a investigadora lhes mostrou, então, o seu avatar em acção no Second Life, sendo que vários queriam fazer perguntas ou sugestões de acções ou movimentos com o avatar. Alguns pediam já para visitar outros lugares e um aluno sugeriu que em vez da investigadora continuar a explicar, eles pudessem ir para os computadores “explorar e aprenderem eles próprios a fazer as coisas”.

Foi-lhes pedido que fizessem grupos de quatro e que cada grupo se sentasse junto a um computador. Alguns protestaram em relação ao número de pessoas por computador. Quando a investigadora se apercebeu, havia mais grupos do que os esperados, com menos elementos do que o número pedido e mais computadores a serem utilizados. Os alunos tiveram de ser reagrupados, uma vez que havia apenas cinco computadores preparados, por decisão prévia. Apesar de todos terem sido testados nessa manhã, alguns dos computadores preparados (três) não tinham acesso à internet naquele momento. Isso implicou que esses grupos tivessem de se mudar para outro computador e que a investigadora tenha precisado de instalar o programa nos novos computadores, bem como de introduzir o log in e password em cada um deles, o que levou a que os grupos estivessem dependentes dessa intervenção para poderem tentar aceder ao Second Life. Os restantes dois computadores, embora com sinal de internet, também estavam com problemas no log in no Second Life e, durante algum tempo, as tentativas de log in eram extremamente demoradas, ao contrário do que havia acontecido durante os testes. Sentia-se desapontamento por parte dos alunos e ouviram-se, até, alguns protestos em forma de desabafo.

Finalmente, um a um, os grupos foram conseguindo entrar no Second Life, quase todos na mesma altura. Apesar de tudo, este impasse levou entre 10 a 15 minutos a ser resolvido, ficando a restar cerca de 25 minutos para o término da aula. Começou a ouvir-se um grande entusiasmo dos grupos à medida que conseguiam fazer coisas com o avatar ou a sua edição. Alguns alteraram, radicalmente, a sua figura, experimentando os extremos. A investigadora e a professora foram alertando para o facto de que deveriam terminar a edição do seu avatar até ao final da aula. Quando tocou ninguém se moveu e

um aluno observou, em tom de reclamação: “já está a tocar?!”. Uns minutos depois começaram a levantar-se e a sair.

2ª sessão: Familiarização com o SL - Exploração cultural

Preparação:

A investigadora dirigiu-se à sala no intervalo, para confirmar quais os computadores que tinham ligação à internet. Depois de seleccionados, fez o log in de cada avatar no respectivo computador, anotando a ordem, para depois informar os alunos qual o computador correspondente ao seu avatar. Desta maneira, as passwords ficaram já memorizadas, evitando problemas de erros na digitação das mesmas. O log in teve, também, o objectivo de activar a opção de gravação do chat no respectivo computador, para a investigadora poder recolher os logs das comunicações. Para além disso, a investigadora copiou ainda, para o ambiente de trabalho dos cinco computadores, os dois ficheiros necessários à realização das tarefas dessa aula. No momento em que os alunos entraram, ainda faltava preparar um computador, preparação essa, que entretanto foi concluída sem grande prejuízo para o normal decorrer da aula.

2ª sessão – aula nº1

Os primeiros alunos a entrar na sala perguntaram se deviam sentar-se de acordo com os grupos da última aula, ao que a investigadora respondeu afirmativamente, passando a indicar quais os computadores a funcionar, bem como o avatar configurado para cada um deles. Alguns alunos foram-se sentando aleatoriamente, indiferentes às orientações dadas, iniciando, inclusivamente, computadores que não tinham ligação à internet e que, por isso, não continham os ficheiros necessários à realização da aula. A investigadora interveio exigindo a atenção de todos e alertando-os para a necessidade de ouvirem e cumprirem as indicações dadas, sob pena de desperdiçarem tempo em computadores que não estavam funcionais e, assim, evitarem problemas semelhantes aos da última aula. A investigadora referiu ter usado o seu intervalo para preparar o

material de maneira a prevenir potenciais imprevistos e que, caso não ouvissem as indicações, iriam invalidar esse trabalho, bem como ter muito menos tempo para aproveitar a experiência. A chamada de atenção pareceu surtir efeito, os alunos acalmaram e pareceram prestar mais atenção. Ainda assim, vários grupos já haviam efectuado o log in antes das instruções para a aula serem dadas, pelo que a investigadora teve de pedir várias vezes, a um desses grupos, que fizesse log out e aguardasse pelas indicações. Houve mesmo necessidade de lhes referir que, caso não cumprissem, teriam de deixar de tomar parte na experiência, ao que eles finalmente obedeceram, sem protesto.

Foram então dadas as instruções, segundo o plano de aula e, após escolherem o destino e fazerem log in, a investigadora explicou como ajustar a imagem, como fazer zoom ou focar e, ainda, como poderiam pegar em objectos e tirar fotos. Durante a experiência, a maioria dos grupos não pareceu mostrar dificuldades nas tarefas.

De seguida, os grupos iniciaram a exploração dos lugares, enquanto a investigadora anotava o grupo e respectivo destino. A maioria dos grupos escolheu destinos distantes, de culturas distintas, como Egipto, África ou Caraíbas. Dois grupos escolheram destinos europeus: Itália e França. O grupo que escolheu Itália pareceu o menos envolto na utilização da ferramenta e, coincidentemente, foi também o que teve mais problemas em fazer log in, em usar o teleporte e em explorar os sítios que visitou. A investigadora não conseguiu perceber se foram apenas dificuldades técnicas ou também dificuldades ao nível de interacção com a ferramenta. A maioria dos grupos mostrou-se muito interessada e absorvida pelas tarefas, havendo pelo menos dois grupos a tomar notas no caderno para depois responderem às questões e a perguntar como se diziam determinadas palavras, um desses grupos acabou por ir pesquisar ao dicionário. Ouviam-se muitos alunos a dizer “tira foto, tira foto”, ou “agora tira alí...” Um dos grupos perguntou se podiam aprender coisas sobre o Egipto na biblioteca, ao que a orientadora respondeu para irem descobrir. Alguns alunos pediram direcções a outros residentes; um dos grupos foi abordado por duas meninas sentadas num elefante em África, que lhes perguntaram se sabiam falar outras línguas e quais. Como pareciam querer conversar, o grupo foi respondendo. Contudo, foram alertados para a necessidade de terem sempre

algum cuidado com o que diziam e faziam, tendo consciência de que pode haver residentes com outros objectivos diferentes dos seus.

Durante o tempo previsto de exploração dos lugares escolhidos, houve dois grupos que pediram autorização para visitar mais do que um lugar. Uma vez que estes pareciam ter explorado os locais iniciais com alguma desenvoltura e conseguido fazer, também, algumas experiências, a investigadora acabou por reconsiderar e permitir que visitassem outro lugar, já que o objectivo para a primeira visita parecia atingido. No caso do grupo com mais problemas, a investigadora sugeriu que visitassem outro destino diferente - ainda relativo a Itália – onde, finalmente, conseguiram recolher algumas fotos, mesmo no final do tempo previsto. Entretanto, foi-lhes pedido que respondessem, em grupo, às questões 4 e 6 da ficha de trabalho e que, de seguida, guardassem as fotos e a ficha concluída numa pasta no ambiente de trabalho do computador.

No final da aula, após ter tocado para a saída, eles ficaram a terminar a tarefa. Segundo a professora da turma, esta foi uma atitude muito invulgar. De acordo com a sua experiência, considera que dificilmente ficariam todos a concluir a tarefa após o toque (+- 5min), talvez nem mesmo em dia de teste.

2ª sessão – aula nº2

Os alunos entraram e foi-lhes dito para se sentarem em grupo, mas não nos computadores. Depois de todos estarem presentes foi-lhes dito que iriam proceder à apresentação do(s) sítio(s) que haviam visitado aos colegas, descrevendo o que viram e fizeram, complementando com as fotos que o seu avatar tirou.

O primeiro grupo voluntariou-se, de imediato, para começar. Referiram ter visitado o Egipto, tendo um deles dito que não foi muito interessante pois não tinham encontrado “assim muitas coisas para ver”. Esse colega começou a apresentação, mostrando as imagens. Dizia: “We found a snake, see, there’s the snake.” E depois, com evidente entusiasmo, dirigindo-se aos colegas: “The snake is my friend...”, “See, here with the snake”. Esse mesmo aluno referiu terem montado dromedários e visitado locais como tendas e a biblioteca. Foi frequente, por parte de todos os grupos, a interrupção para

perguntar como se dizia determinada palavra; consoante a professora respondia ia registando, no quadro, as palavras em Inglês. O mesmo aluno ainda dizia: “we went to the biblio.... (e alguém disse “library”) library and there was a throne, books (old books, completou o colega), a... papyrus (a palavra aparecia escrita nesse local). Depois mostrou a foto que haviam tirado com o seu avatar no trono e acrescentou: “and a... (perguntou como dizer) queen, see my queen, and my throne”, mostrando a imagem de uma residente que, entretanto, aparecera no mesmo lugar. Esse aluno ainda se referiu a um vaso decorativo como sendo bonito, comentando que devia ser caro. O colega acrescentou que havia várias coisas antigas naquele lugar, tendo o outro aluno referido que achava estranho aquele lugar ser uma biblioteca e ter muitas outras coisas. A professora aproveitou para explorar esta afirmação e um aluno de outro grupo sugeriu que talvez fosse uma espécie de biblioteca-museu. Um dos elementos do primeiro grupo concordou e referiu que tinham encontrado vários objectos antigos, como livros com dicas sobre factos históricos e lendas. Curiosamente, o aluno que tinha referido não ter sido assim tão interessante, foi o que mais falou durante a apresentação, referindo-se, com entusiasmo, a várias coisas diferentes que haviam feito. Foi ainda feita referência às pirâmides, aos obeliscos, aos sarcófagos, aos camelos, indicando que tinham tentado ir dar um passeio de camelo pelo deserto, mas tinham chegado aos limites daquele pedaço de “terra” sem terem encontrado nada do género. Neste grupo houve um aluno que quase não falou, mas que disse ter gostado da visita ao lugar e que o recomendava aos colegas.

Segue-se a transcrição do registo do grupo sobre a visita:

“Laurence Bergen visited some spots in Egypt.

The virtual Egypt is very bored and ugly, he didn’t like.

The favorite very thing is see the camels, horses, towers, Books, paints and houses of desert.

The Laurence sleep in camel but he didn’t like.

Egypt is cool in real life. I don't like my first experience in the second life. Laurence sit down in the chair because the guard suggest to. Laurence feels Faraó a bit and seen the very beautiful queen. Sleep in the camel to not die in tedium... fight with a snake."

O grupo seguinte tentou visitar Itália mas teve, como já se referiu, muitos problemas técnicos. Os logins foram extremamente demorados, de seguida não conseguiam completar o teleporte para a região escolhida e, nas vezes que conseguiram, foram desconectados do Second Life pouco tempo depois. Queixaram-se desta situação várias vezes, pelo que a investigadora sugeriu que tentassem o teleporte para um lugar diferente, embora ainda representativo de Itália. O local que puderam explorar em tempo útil foi uma praça bastante movimentada, na ilha Itália Vera, onde tiveram uma curta conversa com um ou dois residentes e visitaram uma construção semelhante a um castelo. Perguntaram como se dizia tabuleiro, para explicar que a praça era em forma de tabuleiro de xadrez, e alguém referiu que à entrada do castelo havia uma espécie de "graveyard". Referiram ter falado com um residente que só falava Italiano.

As notas do grupo referentes ao que encontraram:

→*Rossopomodoro*

→*ChessTable*

→*Marestica*

→*A place where we can meet other people, we met a French guy.*

O grupo seguinte visitou uma reconstituição da cidade de Paris em 1900. Um dos alunos explicou, com bastante entusiasmo, que subiram à Torre Eiffel e saltaram do seu topo de pára-quedas. Mostraram fotos tiradas do cimo da Torre e durante a descida de pára-quedas. Um dos alunos que assistia à apresentação perguntou quantos anos teria a torre Eiffel e, de repente, já vários alunos davam a sua opinião, em Português. A professora da turma interrompeu para lembrar que a discussão era interessante mas que devia ser feita em Inglês. Acrescentou que em 1900 se realizou uma exposição mundial em Paris, durante a qual foi apresentada a Torre Eiffel, construída para o efeito e que seria desmontada após a mesma, contudo tal acabou por não acontecer devido ao

interesse suscitado. Os alunos continuaram a apresentar as fotos do seu avatar, sendo algumas tiradas de binóculos. Referiram ainda, com entusiasmo, algumas interações com outros residentes e incursões debaixo de água.

Segue-se a transcrição do registo conjunto que fizeram:

“We visited the Eiffel tower; We jumped from the rooftop with a parachute, then we saw a guy doing back flips, we saw lots of fashion shops, took some pictures to a quiosk, after all of that we went to morocco and saw lots of things, such as, dolphins, jet skis, we saw a pirate ship, a waterfall, a nice little bar located in hiding place, then we logout”.

We asked a nice lady what to visit while we were in Paris, and she said it would be nice to go the Louvre.

O grupo seguinte apresentou a sua visita a África. Será importante referir que um dos alunos era de origem Sul-africana. Esse aluno começou por mostrar algumas fotos com vários animais e referiu terem feito coisas interessantes, tais como um passeio de balão de ar quente, uma visita a quedas de água ou e a montanhas. O aluno mostrou, ainda, várias imagens de zebras e girafas sobre as quais se sentaram. Ao trocar a designação destes dois animais os colegas, que permaneceram interessados, apressaram-se a corrigi-lo. De seguida, mostraram as fotos de duas outras residentes com quem tinham travado conhecimento; referiram que não tinham conversado muito pois “elas só queriam falar alemão e nós ainda tentámos, mas o nosso Alemão é muito mau”. Segue-se a transcrição do registo do grupo:

“We visited Africa and we saw some interesting things such as:

Objects: drums, customs maid chairs, balloons;

Monuments: animal statues,

Buildings: houses made of straw and bamboo (ingundla), tree houses, hotel;

Landscapes: waterfalls, broken mountains, hills, desert;

People: terrain, beautiful girls, traditionally dressed local people and me.”

O grupo seguinte apresentou a ilha *Las islas Republica from Caraibean*. Posteriormente, descreveram a sua visita a Amesterdão, mostrando as suas fotos: uma

coffee shop, as tradicionais meninas das vitrinas, uma loja de objectos de que haviam gostado, alguns edifícios que pareciam característicos e uma fonte que, segundo eles, parecia um monumento. Mais uma vez, foi frequente o questionamento, por parte dos elementos do grupo, acerca de como dizer algumas palavras, de modo a completarem a sua descrição, palavras essas que iam sendo anotadas no quadro. Referiram ainda terem conhecido uma rapariga da Syria, concluindo que não sabiam onde ficava esse país, pelo que ficaram encarregues de descobrir. De uma forma geral, foi uma apresentação muito animada e entusiasmada, por parte dos elementos do grupo.

Registo conjunto do grupo:

Today we've visit 2 places, Las Islas Republic at the carabean and Amsterdam.

The reason why we visit two places was because at the carabean there were only landscapes.

Las Islas Republic:

- *Waterfalls;*
- *Old/ classic cars;*
- *Marine;*
- *Jet ski's;*
- *We meet a person from Jamaica.*

Amsterdam:

- *Coffee-shops;*
- *Super cars;*
- *Super girls;*
- *Fountain in the middle of the city;*
- *We've meet a girl from Syria.*

We've meet a sexy girl from Syria that indicates us red light district's destination.

We almost had a fight with a black gentleman that didn't spoke English very well and wasn't in the mood to tell us where we could found something interesting to see.

Depois de terminadas as apresentações, foi-lhes pedido que respondessem ao questionário de balanço das actividades, disponível online. Contudo, só havia sete

computadores disponíveis com ligação à internet a funcionar, dois deles da orientadora, o que implicou que a maior parte da turma tenha estado desocupada enquanto os sete colegas preenchiam o questionário.

3ª sessão: Introdução da unidade temática e estudo de vocabulário

Preparação

A investigadora chegou durante o intervalo para preparar a sala e os computadores. Depois de identificados quais os que tinham ligação à internet, ao testar o log in no Second Life, a investigadora percebeu que estava pendente uma actualização, essencial para que os alunos continuassem a utilizar o programa. Assim, foi necessário proceder à sua instalação, sendo que a última já foi feita depois de iniciada a aula, enquanto a professora da turma introduzia a nova unidade de estudo. De seguida, a investigadora copiou, para o ambiente de trabalho de cada computador, a ficha de trabalho de que os alunos iriam necessitar.

3ª sessão – aula nº1

A maior parte dos alunos chegou muito atrasada (cerca de 15 min.) devido, segundo a sua justificação, a questões relativas a outra disciplina, o que motivou uma conversa com a professora, adiando-se o início da aula. Então, a professora da turma introduziu a nova unidade sobre o ambiente, partindo da designação da unidade constante do manual dos alunos: “Wonderful World”. No seguimento desta abordagem, os alunos ouviram e viram, com algum interesse, um vídeo de Williams Armstrong a cantar o tema homónimo do título da unidade, que serviu como base para uma espécie de brainstorming, discutindo-se as suas possíveis interpretações. A participação foi boa e surgiram várias alusões a partes da letra que foram anotadas no quadro. Seguidamente, foi-lhes entregue uma folha com a letra de outra música chamada “New Morals”, também alusiva ao tema. Desta vez ouviram apenas e, apesar de lhes ter sido dito que deveriam seguir a letra ao mesmo tempo, de forma a perceberem melhor para depois identificarem questões relevantes relativas ao tema em discussão, muitos não pareceram prestar atenção ao

registo escrito. Um par de alunos (pertencentes ao grupo que explorou o Egipto) não pareceu olhar para a folha e estavam distraídos a comer pedaços de chocolate quando a professora e a investigadora entrevistaram.

Foram levantadas questões interessantes, por alguns alunos, sobre esta segunda música, muitas delas sobre os problemas que afectam o mundo actual, o que permitiu a referência a alguns problemas ambientais. Partindo daqui, foi projectada a ficha de trabalho sobre o significado de vocabulário relevante, relacionado com a temática. Essa ficha deveria ser completada recorrendo à pesquisa do significado de duas palavras por cada grupo, no dicionário online sugerido ou na Wikipedia. Assim, os alunos dirigiram-se aos computadores para procurar a informação pretendida. Esta actividade, além de ser iniciada mais tarde do que o previsto devido ao atraso inicial da aula, também demorou, em alguns grupos, mais do que o esperado. Deste modo, o tempo disponível para realizar a tarefa já era pouco. Uma vez que a ideia inicial era que completassem a ficha em conjunto, de maneira a facilitar a discussão e a partilha das definições, pensou-se em fazê-lo online, no *Second Life*, sendo que, de seguida, com um simples copy-paste, todos ficariam com o documento preenchido para consulta e utilização futuras. A orientadora começou por lhes indicar a ilha de destino mas, depois, optou por lhes enviar o teleporte, uma vez que assim seriam transportados exactamente para o local onde esta se encontrava e não para a zona de chegada da ilha. A investigadora escolheu um local relevante para o tema, na ilha *Better World*, mas rapidamente percebeu que um auditório com cadeiras em círculo teria sido mais benéfico, uma vez que incitava a que os alunos permanecessem quietos, mais focados nos restantes colegas e menos distraídos com o meio envolvente. O facto de quatro dos cinco computadores disponíveis estarem seguidos, encostados uns aos outros, propiciou que cada grupo de quatro alunos tenha ficado muito apertado. Alguns alunos estavam mais distanciados do seu computador e mais próximos dos grupos vizinhos, o que levou a uma maior dispersão, especialmente no caso dos alunos que não estavam a utilizar o avatar. Ainda foi possível completar uma parte da ficha mas a actividade não foi tão rentável como se esperava, devido à dispersão dos grupos. Quando, finalmente, os avatares começaram a interagir mais, deu o toque de

saída e, desta vez, a maior parte dos alunos (os mais afastados do computador) levantou-se de imediato, preparando-se para sair, apesar de a actividade não estar concluída.

Esta aula ficou aquém do planificado, em parte devido ao início tardio da mesma e à menor rentabilidade da actividade. Na perspectiva da observadora, o facto da maioria dos alunos ter pouco espaço e estarem algo aglomerados foi uma desvantagem, tendo mesmo um aluno pedido para que ficassem distribuídos com mais espaço entre os grupos. Até àquele momento, os avatares ainda não tinham estado todos juntos e em contacto num mesmo espaço do Second Life, o que levou a alguma dispersão, propiciada, também, pela escolha do local que deveria, no entender da investigadora, ser mais formal e mais propício a um ambiente de trabalho. Contudo, notou-se que, aos poucos, os alunos se foram centrando mais no objectivo da tarefa, embora com uma postura e rendimento bastante diferentes dos observados nas anteriores tarefas levadas a cabo no Second Life - ideia também corroborada pela professora da turma. Para manter um elevado nível de rentabilidade numa actividade síncrona como esta, em que o prosseguir depende da resposta de todos os intervenientes em tempo útil, é essencial não só um seguimento atento por parte de todos, mas também uma resposta adequada da plataforma que, no que diz respeito ao chat, se encontrava bastante lenta.

3ª sessão - aula nº2

Esta actividade foi, então, concluída na aula seguinte, mas num auditório no Second Life. Ainda assim, os alunos levaram algum tempo a chegar ao local, a sentar-se e a acalmar. Quando, finalmente, pareceram concentrar-se na tarefa, concluíram-na rapidamente. A discussão das opções tomadas não foi tão fácil como o esperado pois, para além de os alunos necessitarem de estar a seguir atentamente a conversa, o chat estava bastante lento, demorando muito tempo a aparecer a mensagem de cada pessoa, o que também poderá ter contribuído para a diminuição da atenção e motivação.

Tendo em conta que esta era uma aula de introdução do tema e de exploração de vocabulário alusivo ao mesmo, a actividade seguinte tinha como objectivo a utilização

desse vocabulário, desta vez tendo em atenção a sua função semântica ou morfológica, no caso do grupo dos verbos. De uma maneira sucinta, era pedido aos alunos que, seguindo as instruções do notecard que o avatar da investigadora lhes ofereceu, agrupassem, de acordo com o tópico que lhes foi atribuído, as palavras mais adequadas. Uma vez que este tipo de actividade surge, frequentemente, em fichas de trabalho ou no quadro, pensou-se em levá-la a cabo no *Second Life*, para tentarmos perceber se seria rentável e, eventualmente, mais motivante do que no formato “típico”, a que os alunos estão habituados. Uma vez que o entusiasmo com o uso da ferramenta era visível, o objectivo era observar se também este tipo de actividade poderia ser motivante e produtiva naquele ambiente. Assim, o avatar da investigadora ofereceu aos alunos, em forma de notecard, a lista de palavras a trabalhar com as respectivas instruções. Inicialmente alguns ignoraram a oferta no notecard, enquanto outros pareciam um pouco distraídos com outras coisas. Entretanto, depois repetidas as indicações e de ser realizada uma esquematização no quadro para que não restassem dúvidas, os alunos começaram a editar a notecard. Foi-lhes dito que todos os membros do grupo deveriam usar papel e caneta para que o trabalho fosse mais rentável e pudessem ajudar o colega com o avatar (especialmente no grupo de controlo, cuja tarefa era a de validar ou recusar as propostas dos colegas), mas só um ou dois alunos o fez. Sentiu-se que, em alguns casos, só o aluno com o avatar estava empenhado na tarefa. Dois grupos acabaram muito antes dos restantes e, pouco tempo depois, já protestavam pelo facto de terem de esperar, sem poderem realizar outras actividades no *Second Life*. Quando os restantes grupos terminaram, iniciou-se a partilha de propostas de resolução. O principal problema sentido foi o facto de os alunos quererem, simplesmente, enviar as suas propostas, não aguardando sequer por uma indicação do avatar moderador. Por outro lado, o facto de o chat estar bastante lento dificultava a percepção de que todos estavam, efectivamente, a acompanhar e a fornecer informação quando esta era solicitada, o que, mais uma vez, levou a uma certa dispersão. Alguns alunos mostraram-se impacientes ou pouco compreensivos face à situação. Apesar de tudo, os grupos foram dando feedback sobre aquilo com que concordavam ou discordavam. Outras vezes era necessário ser o avatar moderador a solicitar a opinião sobre a proposta. Como a resposta não era imediata,

alguns alunos deixavam de prestar atenção, tendo um grupo, inclusivamente, introduzido comentários desajustados do contexto. A actividade foi concluída mas, na opinião da investigadora e, também, da professora da turma, com menor rentabilidade do que a esperada. Seguiu-se a sistematização das respostas agrupadas pelos grupos, que levou à formação de duas facções na turma, que se envolveram numa discussão sobre o que deveria ou não ser considerado “desastre natural”. O debate prosseguia de forma muito viva mas, entretanto, tocou e esta ficou assim adiada, uma vez que a maioria dos alunos começou a levantar-se e a sair.

4ª Sessão: Exploração do SL na pele de um ambientalista

Os alunos entraram e foi-lhes pedido que ocupassem os computadores disponíveis, para completarem o questionário sobre a sua opinião em relação à última sessão. Mais uma vez, só havia cinco computadores da escola e dois da investigadora. O desenvolvimento da pesquisa planificada para essa aula esteve pendente até ao seu início, uma vez que, nessa manhã, quando a investigadora tentou aceder ao Second Life, para criar os notecards com o texto referente às instruções para a actividade a entregar a cada grupo, tomou conhecimento que o serviço estava indisponível por tempo indeterminado. Só quando um aluno tentou o log in, inadvertidamente, é que se percebeu que o serviço estava, novamente, repostado. Uma vez que não tinha sido possível criar as cinco notecards para cada grupo nessa manhã, a investigadora demorou cerca de dez minutos a fazer a cópia das instruções para as respectivas notecards, acrescentar a landmark respectiva e entregar as mesmas aos grupos. Alguns andavam já a explorar locais e, só depois de advertidos, aceitaram a notecard. Outros grupos tiveram problemas para a receber. Um grupo teve dificuldades com o teleporte para o destino sugerido, tendo havido a necessidade de a investigadora se deslocar ao lugar e, então, convidar o aluno para se juntar a ela. Cerca de meia hora após o início da aula, os grupos estavam, finalmente, a iniciar a exploração do lugar. Atribuiu-se um local diferente a cada um, todos eles com finalidades educativas e alusivos à sustentabilidade e protecção

ambiental. Foram-lhes dadas instruções para que o explorassem e reservassem dez a quinze minutos para preenchimento do registo da “expedição”. Um dos grupos pediu à investigadora que lhes lembrasse como tirar fotos. Esta alertou para a importância de estarem atentos aos sinais informativos e aos notecards que recebiam. Conforme ia acompanhando os grupos, a investigadora apercebeu-se que, em dois casos, os alunos não tinham a notecard com as instruções aberta. Assim, sugeriu aos alunos, caso considerassem mais prático, que copiassem as instruções para um documento Word e fossem preenchendo a informação solicitada. Para melhor rentabilizarem o trabalho, aconselhou ainda, aos restantes membros dos grupos que não estavam a utilizar o avatar, que tirassem uma folha de papel (uma vez que ainda nenhum aluno tinha aberto as mochilas) e todos fossem tomando notas, de acordo com as orientações dadas, para que, no final, fosse mais fácil completarem a ficha de registo da pesquisa. Entretanto, conforme iam acompanhando os grupos, foram verificando que apenas três alunos tinham tirado uma folha para registar informação. Quando a professora da turma os chamava à atenção para o facto de não estarem a tirar notas, os alunos mostravam-se preguiçosos e com pouca vontade de cumprir a tarefa. Apesar disso, pareciam interessados na exploração do lugar no Second Life, verificando-se menos confusão entre os alunos, do que em aulas anteriores. Por vezes, notava-se alguma conversa entre os alunos mais afastados do computador. A meio da actividade, a investigadora pediu a um dos alunos que, mais uma vez, retirasse os auscultadores do mp3, situação que já se tinha repetido duas vezes, em sessões anteriores. Num dado momento, um dos alunos pediu ajuda à investigadora pois tinha despido o seu avatar, enquanto experimentava as opções de edição. Mostrou-se aflito com a situação e pediu: “please, please...”

Perto do final da aula, a investigadora apercebeu-se de que um dos grupos andava perdido, tinha saído do lugar que deveria visitar, tendo a investigadora redirigido o grupo para o local correcto. Por essa altura, a investigadora lembrou que deveriam começar a preencher a ficha. Num dos grupos, observou-se que um dos alunos mais problemáticos estava concentrado a preencher o início da ficha. Quando finalmente tocou, a investigadora pediu aos alunos que deixassem a ficha e uma pasta com as imagens recolhidas no ambiente de trabalho do computador, que depois recolheu.

Loca visitado por cada avatar:

Irwinia – Etopia Island - Eco-Village

Laurence – Etopia Prime - Solar

Belismaria – The Friends of Scotland

Ramsy – Centre for water studies

Margherita – OneClimate

5ª Sessão: Recolha de informação para complementar pesquisa no SL

Os alunos entraram e, enquanto não chegavam todos os colegas para o início da aula, a investigadora pediu que utilizassem os computadores disponíveis para preenchimento do questionário sobre o balanço da aula passada. Quando este primeiro grupo terminou, e uma vez que a turma parecia estar já quase completa, a professora deu início à aula. Pediu-se aos alunos que se sentassem de acordo com a disposição das cadeiras e mesas da sala, e que retirassem os livros e malas do cimo das mesas. Foi-lhes dito que iriam responder a uma ficha de trabalho sobre a exploração da última aula, na qual deveriam dar o seu contributo e a sua perspectiva, individualmente. A investigadora acrescentou que, no caso de terem tirado notas individuais, estas poderiam ser consultadas de modo a auxiliá-los no preenchimento da ficha. Receberam a indicação que teriam cerca de dez minutos para a realização da tarefa. Um dos alunos perguntou em que língua deveriam responder, uma vez que a ficha estava em Português, tendo a professora explicado que o principal objectivo era recolher informação sobre o que cada

aluno tinha visto/ feito durante a sua expedição e, por esse motivo, tanto questões como respostas seriam em Português, de maneira a facilitar o feedback dos alunos. Um deles pediu uma caneta emprestada à professora e esta alertou-o para o facto de vir para a aula sem material. Os alunos realizaram a ficha em silêncio, exceptuando um grupo de três, que foram chamados à atenção algumas vezes. Surgiram apenas duas dúvidas relativas à conclusão da tarefa.

Os alunos que foram acabando entregaram a ficha e, no caso de ainda não terem respondido ao questionário, fizeram-no enquanto os restantes colega terminavam. Quando todos entregaram, não muito tempo após os dez minutos estipulados, três alunos ainda não tinham preenchido o questionário. A investigadora pediu que se juntassem em grupo, junto do respectivo computador, para darem início à tarefa seguinte, de maneira a poder dar a explicação para toda a turma e depois, um a um, esses três alunos poderiam preencher o questionário. Os alunos foram informados sobre o propósito final daquele grupo de aulas – a construção de um mural sobre o alerta e protecção ambiental –, sendo que a tarefa seguinte era escolherem um dos temas sugeridos e procederem à pesquisa. Deveriam recolherem informação que desse resposta às questões de orientação da pesquisa, constantes da ficha de trabalho. A investigadora lembrou que faria todo o sentido se quisessem aproveitar as pesquisas no *Second Life* e, dois dos grupos, escolheram o tema central do lugar que haviam visitado para continuarem a pesquisar. Sugeriu-se, ainda, que compilassem informação considerada relevante num documento Word, de maneira a ser mais fácil a recolha de dados e sua futura consulta. Três grupos criaram e guardaram a sua pesquisa nesse documento. Foram informados de que tinham cerca de 50 minutos para a pesquisa e preenchimento da ficha. Após a tarefa ter sido iniciada, um dos membros de um grupo alertou a professora e a investigadora para o facto de um colega estar a utilizar o computador para pesquisar sites de competições de futebol, em vez do que se pretendia. Esse aluno foi chamado à atenção, mas a situação repetiu-se mais duas vezes, até que lhe foi dito que iria trabalhar sozinho caso insistisse em não fazer o que era pedido, continuando a impedir os colegas de realizarem a tarefa. De uma maneira geral, os grupos pareceram trabalhar e estar empenhados na tarefa, embora alguns elementos se mostrassem mais

desinteressados. Um aluno passou grande parte da aula a dormir e o tempo restante a desenhar num bloco. Nas aulas levadas a cabo no Second Life, esse aluno tinha-se assumido sempre como o líder do grupo e da expedição, mesmo quando era necessário fazer o registo escrito da pesquisa em Inglês. Três grupos escolheram tratar o tema “natural disasters” e, tanto a professora como a investigadora, foram fazendo referência a outros caminhos possíveis de exploração, de que era exemplo a questão levantada, numa das aulas anteriores, sobre a influência dos humanos na ocorrência destes fenómenos. Um outro grupo, que pesquisava sobre energia solar, levantou a questão sobre valer ou não a pena o investimento, bem como sobre quais seriam as ajudas dadas pelo Estado e foi-lhes sugerido que procurassem investigar quais as condições actuais para o contexto Português. O grupo que explorava questões relacionadas com a água perguntou se podia voltar ao Second Life, de modo a recolher mais informação, ao que a investigadora respondeu positivamente, desde que isso não compromettesse a recolha da informação pedida e o completamento da ficha de trabalho. Um aluno de outro grupo pediu para utilizar um computador livre para ir contribuindo para a pesquisa do seu grupo. A investigadora não autorizou, explicando que só havia aquele disponível, pelo que não seria justo para os restantes colegas e, além disso, o objectivo da tarefa era o de colaborarem, de forma a recolher informação a partir do terminal disponível. Quando o tempo estava quase a terminar, a investigadora lembrou que deveriam terminar o preenchimento da ficha de trabalho e entregá-la. Deveriam ainda deixar, no caso dos grupos que o criaram, o documento Word com o resultado da pesquisa, no ambiente de trabalho do computador. Quando tocou, todos os alunos entregaram a ficha, à excepção do aluno que dormiu durante a aula.

6ª Sessão: Questionário aos residentes - aula nº1

Nesta sessão, a tarefa consistia em pensar em perguntas sobre o assunto escolhido (cujas respostas ajudassem os grupos a completar a informação sobre o tema), bem como

em recolher a perspectiva dos residentes sobre a sua importância. Assim, foi-lhes entregue a ficha de orientação e explicados os objectivos.

Inicialmente um dos grupos não parecia com grande vontade de trabalhar e, depois de a investigadora lhes ter lembrado que se se empenhassem na elaboração de questões interessantes podiam ir conversar com pessoas de todo o mundo, que lhes poderiam dar respostas interessantes, eles começaram, finalmente, a prepará-las. A maior parte dos grupos parecia interessada e foi questionando tanto a professora da turma como a investigadora sobre palavras ou correcções necessárias. Os grupos optavam, frequentemente, por questões como “how many natural disasters do you know?”, pelo que a professora procurou orientá-los no sentido de que as questões procurassem mais opiniões ou relatos de experiências vividas e menos conhecimento factual, que seria mais expectável de se recolher nas pesquisas levadas a cabo anteriormente. Apesar de ser uma tarefa em grupo, quase todos tiveram dificuldades na elaboração das questões, necessitando de várias correcções a nível linguístico. Observou-se que só alguns alunos pareciam contribuir para a concretização da tarefa. Quatro grupos foram relativamente rápidos a terminar; apenas um demorou mais tendo, também, mais dificuldades no que diz respeito à construção das frases. Entretanto, os primeiros grupos a terminar foram-se dirigindo ao computador. A investigadora deu instruções para que todos anotassem as respostas dos residentes ou, em alternativa, criassem um documento Word com esses registos, de modo a terem a informação disponível para consulta e para acrescentar à restante pesquisa efectuada. Um dos grupos teve problemas com a configuração do seu computador, que havia sido alterada desde a última aula, pelo que a visualização do Second Life não era satisfatória. A investigadora facultou o seu computador pessoal para que os alunos pudessem trabalhar. Ainda assim, a preparação do mesmo levou à perda de cerca de cinco minutos. Um outro grupo teve problemas frequentes no teleporte para alguns dos lugares escolhidos e, noutro caso, onde se registava um grande aglomerado de pessoas, dois grupos queixaram-se da lentidão do chat e da dificuldade em se moverem. Apesar da investigadora ter configurado o Second Life para guardar os registos dos chats, também pediu aos alunos que guardassem as suas conversas. A maior parte dos alunos parecia bastante motivada para falar com os residentes. Contudo, após alguns minutos

começaram a queixar-se de não ser fácil encontrar pessoas disponíveis para conversar com eles, ou que estivessem interessadas no tema. Um ou dois grupos sentiram menos essa dificuldade e manifestaram-se desapontados quando terminou o tempo disponível, porque tinham alguém com quem conversar. Entre a preparação das perguntas, a escolha do local a visitar e o teletransporte, acabaram por restar cerca de 30 minutos para a conversa com os residentes. Quando a aula terminou, a média de questionários completados foi de um por grupo. Tendo em conta os poucos resultados deste inquérito aos residentes, ponderou-se a hipótese de se disponibilizar parte da aula seguinte para conclusão da actividade, procurando locais essencialmente voltados para a educação, onde se esperava que os possíveis residentes estivessem mais disponíveis para colaborar.

6ª sessão – aula nº2

Os alunos entraram e foi-lhes pedido que se sentassem junto aos computadores habituais para trabalhar em grupo, terminando a tarefa da aula anterior – o questionário aos residentes sobre o tema escolhido, relacionado com questões ambientais (*natural disasters- comum a três grupos, solar energy, water resources*). Nesta aula estavam presentes apenas dez alunos: dois do avatar Margerita, três a trabalhar com o avatar Irwina, outros três a trabalhar com o avatar Belismary e apenas um a trabalhar com cada um dos restantes avatares (Ramsy e Laurence). O aluno que se encontrava a trabalhar com o último avatar apresenta lacunas muito graves, nunca intervindo espontaneamente em Língua Inglesa, apresentando muito pouca confiança na utilização da Língua estrangeira e mostrando-se muito desmotivado e pouco participante nas actividades quotidianas. Nesta aula teve de desempenhar a tarefa sozinho, apenas com o apoio da investigadora e da professora. Apesar das dificuldades em formular frases e em compreender as respostas de alguns intervenientes, mostrou algum empenho em realizar a tarefa sozinho, pedindo ajuda aos colegas e às professoras para decodificar algumas mensagens. Notou-se alguma resistência em utilizar novas frases para além das já construídas em grupo, provavelmente devido às suas dificuldades. Nas abordagens seguintes a outros residentes limitou-se a fazer copy-paste das falas de que necessitava.

Observou-se uma preocupação por parte do aluno em “fazer boa figura” e em agir de forma cordial com os residentes com quem conversou. A um dado momento, a investigadora observou um colega que, usando o teclado deste aluno, escreveu alguns caracteres simbolizando um gesto inadequado, enviando-o à pessoa com quem aquele conversava. O primeiro, normalmente pouco interessado em manter a postura, mostrou-se bastante incomodado com a atitude do colega e preocupado com a impressão causada na outra pessoa, recusando-se a continuar a conversar com a mesma. A investigadora sugeriu-lhe que fosse sincero com o residente, dando-lhe alguns exemplos de como se poderia desculpar e explicar que outra pessoa tinha escrito por ele, mas que estava a levar a conversa de ambos a sério e, por isso, gostaria de ser desculpado e, se possível, continuar o questionário. O residente mostrou bastante compreensão e continuou a responder ao questionário.

O outro aluno que se encontrava a trabalhar sozinho é esforçado e possui alguns conhecimentos. No seu caso, os inquéritos pareceram correr bem, havendo apenas a referir a dificuldade em encontrar residentes com vontade de participar.

Comparativamente ao desenrolar da tarefa na aula anterior, os alunos pareciam mais concentrados e mais motivados para a sua realização, o que poderá ter-se devido ao facto de haver mais pessoas disponíveis para responder às questões e, também, ao facto de estarem menos alunos por computador e na sala.

A investigadora sugeriu que os alunos reservassem parte do tempo para colocar as suas perguntas aos avatares dos colegas, de maneira a que também pudessem ter a perspectiva dos colegas sobre as questões que cada grupo elaborou, aumentando as perspectivas sobre o tema escolhido. Apenas um dos grupos conseguiu cumprir esta última tarefa, por falta de tempo. Apesar da professora ter indicado a mudança de actividade, quase todos os grupos continuaram a procurar residentes com quem falar. Quando restavam apenas quinze minutos para o término da aula, foi-lhes indicado que deixassem os computadores e se sentassem em grupos. Cada um retirou uma folha de papel A4 ou A3 (duas A4 juntas), sendo-lhes proposto que utilizassem aqueles minutos para pensar como iriam distribuir a informação no seu *alert board*, utilizando as folhas de papel para um rascunho inicial. Pretendia-se que estes reflectissem sobre a informação recolhida

durante as aulas anteriores e, partindo da mesma, pensassem na abordagem do seu alert board. Desta forma, ficariam com uma noção sobre a informação de que dispunham, percebendo se teriam ou não de procurar dados complementares, podendo já delinear o caminho por onde gostariam de conduzir o tema escolhido.

7ª Sessão: Elaboração do *alert board* – aula nº1

O objectivo desta aula era fazer o esboço, propriamente dito, do *alert board*, incluindo já o rascunho do texto e imagens. As principais indicações dadas aos alunos foram as seguintes:

Partindo de toda a informação recolhida (fotos, notas da exploração do local no Secon Life, dados recolhidos na Web sobre a temática, informações recolhidas nos questionários a residentes), os alunos deveriam pensar em afirmações ou frases fortes que chamassem a atenção do leitor para um ou vários problemas específicos, relacionados com o tema escolhido e a protecção ambiental.

Para além de informativo, o *alert board* deveria, acima de tudo, chamar a atenção para o(s) problema(s) e sugerir algumas dicas práticas que pudessem contribuir para o(s) minizar.

Partindo destes objectivos, os alunos deveriam avaliar se a informação de que dispunham era suficiente ou se, após delinear a forma como iriam construir o *alert board*, seria ainda necessário complementar a pesquisa.

De uma maneira geral, todos os grupos se mostraram interessados em levar a cabo a tarefa. O facto de poderem mostrar à escola imagens da sua pesquisa no Second Life pareceu agradar à maioria. Um dos grupos, porém, referiu não ter fotos relevantes. Em alguns casos, o tema escolhido não coincidiu com o mais descrito no local do Second Life que esse grupo havia visitado.

Todos os grupos passaram grande parte da aula na internet, uns a procurar mais informação ou ideias de como abordar o tema, outros a procurar informação em Português que, segundo eles, lhes poderia facilitar a tarefa. Dois grupos pediram para

voltar ao lugar que haviam explorado no *Second Life*, para recolher fotos mais apropriadas ao trabalho que estavam a criar, tendo um deles perguntado aos colegas onde poderiam encontrar fotos de vulcões, de que lhes tinha falado um outro grupo.

Um dos grupos (dos mais activos no *Second Life*) parecia pouco empenhado, tendo um dos elementos argumentado que já tinham seleccionado informação e que, depois, construíam o texto em casa. Apesar disso, foi-lhes pedido que, pelo menos, elaborassem um esquema pois, quanto mais completo mais feedback e sugestões poderiam ser dadas, durante e no final da aula.

Uma vez que três dos grupos tinham escolhido o mesmo tema (“natural disasters”), foi-lhes sendo sugerido que tentassem pensar numa abordagem diferente, sem se limitarem a referir-se aos tipos de desastres naturais e suas características. Uma vez que este tema já tinha suscitado opiniões divergentes sobre a sua origem, numa aula anterior, sugeriu-se que, no caso de considerarem que as atitudes dos humanos tinham, de facto, um impacto nesses desastres naturais, pensassem em alertar o leitor para esses factores.

Outro grupo (dos mais activos e participativos no *Second Life*, ao qual pertencia o jovem que dormiu durante a pesquisa na Web) limitou-se a fazer um rascunho com uma listagem de prós e contras da utilização da energia solar. Foi-lhes explicado que, apesar daquela informação ser relevante, era, também, informação muito comum e, nesse sentido, pouco apelativa, tendo em conta a mensagem de alerta. Assim sendo, foi-lhes sugerido que procurassem alguns dados estatísticos sobre o enorme potencial de Portugal para rentabilizar a energia solar e números referentes ao desperdício nesse campo para que, partindo daí, pudessem conceber uma afirmação ou questão apelativa para o seu *alert board* que fizesse reflectir a audiência.

Quando a aula terminou, já todos os alunos tinham um esboço em papel ou no computador, embora alguns deles fossem bastante incompletos ou precisassem de ser reformulados, por conterem demasiado texto ou muitas definições; três deles incluíam informação do *Second Life* ou imagens. Nenhum fazia referência aos resultados dos inquéritos a residentes.

Foi dito aos alunos que a tarefa deveria ser concluída na aula seguinte.

7ª Sessão – aula nº2

Na segunda sessão, o objectivo era terminar o *alert board* de acordo com as orientações prévias.

Nesta sessão, o *alert board* dos grupos a trabalhar as “natural disasters” era composto, essencialmente, por texto corrido a explicar em que consistia cada tipo de desastre natural referido. Foi-lhes sugerido que procurassem incluir informação mais voltada para o impacto desses fenómenos, que pudesse constituir mais novidade ou levar a uma maior consciencialização acerca das consequências destes fenómenos.

A outro grupo a trabalhar o mesmo tema, que havia já manifestado reservas em relação às chuvas ácidas enquanto fenómenos exclusivamente naturais, foi sugerido que explorassem essa perspectiva e, consoante as suas conclusões, dirigissem o seu alerta para esse campo.

O grupo a trabalhar a energia solar surgiu com novas ideias e exemplos práticos que poderiam ter feito a diferença se colocados em prática.

Aqueles que se encontravam a trabalhar os desastres naturais associados ao desregramento humano apresentou, também, questões apelativas e exemplos práticos.

O grupo a trabalhar o tema da água (e que pretendia elaborar o cartaz em casa) referiu problemas com o computador que estavam a usar, principalmente grande lentidão, e o facto de não dispor dos programas necessários para manipular as imagens e texto como gostariam.

Durante esta sessão notou-se evolução nos trabalhos, embora nenhum estivesse concluído no final da mesma. Um dos grupos tinha duas propostas incompletas, sendo que a melhor opção seria uma junção das duas. Também estes referiram a necessidade de dispor de outro programa de edição de imagem para poderem combinar, da melhor maneira, os elementos das duas propostas numa só. A investigadora sugeriu que deixassem a versão final e, em casa, alterassem o que entendessem necessário, de forma a acrescentar no início da próxima aula. A maior parte dos alunos guardou e levou o seu trabalho, à excepção deste grupo que, por não ter pen, o deixou no ambiente de

trabalho. A investigadora guardou uma cópia do mesmo como prevenção, no caso de alguém o apagar. Na aula seguinte todos os grupos procederam à conclusão do *alert board*. A investigadora e orientadora reviram os textos e, alguns deles, ainda voltaram ao Second Life para recolher uma ou outra imagem relevante. De uma maneira geral, todos os grupos pareceram interessados em desempenhar um bom trabalho. No caso do grupo do aluno que dormiu numa das sessões anteriores, nesta ele foi um dos alunos que mais iniciativa demonstrou, tendo para tomar decisões, como para elaborar texto.

De uma maneira geral observou-se alguma colaboração dentro dos grupos, com excepção de dois alunos do grupo do aluno . A maioria mostrou-se com algum entusiasmo face à conclusão do trabalho. Dois grupos terminaram antes dos restantes e ambos tomaram a iniciativa de, no tempo restante, voltar aos locais inicialmente explorados no Second Life. O aluno que se encontrava a utilizar o avatar de um desses grupos, tinha afirmado, nessa sessão, ser dos que menos tinha gostado do Second Life. No outro grupo, um dos alunos também estava concentrado a explorar o lugar que tinham visitado, bem como outros lugares sugeridos, mas sem grande participação dos colegas.

8ª sessão – aula nº1

Conforme os alunos foram chegando, foi-lhes pedido que usassem os computadores disponíveis para responder ao questionário sobre o balanço da elaboração do *alert board*. Quando já se encontravam todos presentes, apresentou-se a tarefa que iriam realizar. Foi-lhes entregue uma “carta” enviada pelo ministro do ambiente, convocando-os para uma reunião que, devido a constrições geográficas, iria decorrer no Second Life. Apesar disso, o ministro fazia questão de os encontrar na ilha da Presidência da República Portuguesa. Explicou-se-lhes que, tal como veiculado pela convocatória que

tinham recebido, o principal objectivo era o de discutirem os resultados das pesquisas levadas a cabo, a sistematização dos problemas e sugestões de combate ou resolução encontradas. Foi-lhes lembrado que deveriam agir em conformidade com a situação, procurando intervir de forma adequada e com alguma paciência face a eventuais problemas técnicos ou lentidão na comunicação. O objectivo era que todos participassem e intervissem, de maneira ordenada, e procurando dar a conhecer o trabalho realizado, evitando, contudo, o copy-paste da informação a partir dos textos elaborados.

A sessão foi iniciada mas, apesar de todos terem um link directo para o destino, a disposição no local, de forma a trabalharem, foi demorada. Um dos avatares não aparecia, tendo-se percebido depois que andava a explorar outro local da ilha. Um segundo avatar continuava a voar por cima dos restantes, bem como do avatar do ministro, já presente. O primeiro avatar foi chamado à atenção e, finalmente, apareceu no local acordado. Mesmo quando já todos estavam presentes, continuavam irrequietos. A professora lembrou o propósito e o contexto da actividade, apelando a que se comportassem de forma adequada. Os alunos que ainda não o tinham feito sentaram-se e deu-se então início à conversa. O Ministro agradeceu as presenças e fez uma breve introdução, lembrando o propósito da comparência de todos e os objectivos do encontro. Entretanto, deu a palavra ao primeiro grupo, pedindo que os outros fossem contribuindo com as suas considerações ou outras sugestões, de forma ordenada. O Ministro foi orientando a conversa com algumas questões. Ainda assim, as respostas eram, maioritariamente, cópia de informação constante dos *alert board*. Alguns alunos acrescentaram outras considerações mas, de uma maneira geral, a participação foi algo espartilhada por grupo. Todos os grupos participaram mas houve momentos de alguma monotonia enquanto se aguardava pelo texto de quem escrevia. Quando outros intervinham gerava-se, por vezes, alguma confusão, uma vez que os alunos mostravam dificuldade em seguir o raciocínio das conversas, não só pelas dificuldades da Língua, ou pelo facto de alguns estarem mais afastados do computador, mas também por terem uma postura muito irrequieta e pouco capaz de aguardar e de manter a atenção. Notava-se, contudo, alguma evolução face à primeira actividade semelhante onde todos puderam interagir com os colegas pela primeira vez e onde acabaram por intervir, frequentemente

em simultâneo, dificultando o seguimento da conversa. Nesta actividade observou-se uma aparente melhoria, no que diz respeito a uma maior preocupação em respeitar o momento da palavra dos outros avatares, bem como um pouco mais de concentração ou motivação para a actividade. O tempo disponível acabou por não dar para esboçar considerações finais. O Ministro agradeceu a participação de todos e apelou a uma reflexão final sobre o que havia sido discutido.

ANEXO E - REGISTO DOS CHATS

Os registos que se seguem não foram objecto de revisão sendo, por isso, a transcrição das conversas tal como estas aconteceram, com as incorrecções que lhes são inerentes. Foram, no entanto, cortadas partes com referência a outros residentes/contextos que, por isso, não continham qualquer relevância para este estudo.

Registos da actividade de exploração de vocabulário

[2009/10/22 4:38] Connecting to in-world Voice Chat...

[2009/10/22 4:38] Connected

[2009/10/22 4:39] Connecting to in-world Voice Chat...

[2009/10/22 4:39] Connected

[2009/10/22 4:58] Arita Silvansky is Online

[2009/10/22 4:58] Connecting to in-world Voice Chat...

[2009/10/22 4:58] Connected

[2009/10/22 4:59] Cannot enter parcel, you are not on the access list.

[2009/10/22 5:01] Teleport completed from
<http://slurl.com/secondlife/Amsterdam/52/28/36>

[2009/10/22 5:02] Guest Greeting 3.05: Welcome to Better World! Irwina Faith!
Please feel free to wander and explore

[2009/10/22 5:02] Guest Greeting 3.05: Discover your power to make good things
happen

[2009/10/22 5:03] Visitor Counter 1.8: Welcome Laurence Bergan. You have been
counted.

[2009/10/22 5:03] Visitor Counter 1.8: Welcome Irwina Faith. You have been
counted.

[2009/10/22 5:03] Visitor Counter 1.8: Welcome Ramsy Carfield. You have been
counted.

[2009/10/22 5:03] Irwina Faith: hi

[2009/10/22 5:04] Visitor Counter 1.8: Welcome Belismary Admiral. You have been counted.

[2009/10/22 5:04] Arita Silvansky: hi there

[2009/10/22 5:04] Try moving closer. Can't sit on object because it is not in the same region as you.

[2009/10/22 5:04] Arita Silvansky: i would like you to sit over here, please.

[2009/10/22 5:04] Belismary Admiral: where?

[2009/10/22 5:04] Arita Silvansky: so that we can complete our task ok?

[2009/10/22 5:04] Arita Silvansky: otherwise we'll have to go back to our regular method

[2009/10/22 5:04] Arita Silvansky: if we find this is not working this way

[2009/10/22 5:05] Arita Silvansky: sit over that bench please

[2009/10/22 5:05] 4 Palms with hammock and sounds: Hi Irwina Faith! Say /1a to Adjust.

[2009/10/22 5:05] Arita Silvansky: So, first group, please...

[2009/10/22 5:05] Belismary Admiral: lol

[2009/10/22 5:06] Arita Silvansky: can you tell us your findings on the meaning of acid rain??

[2009/10/22 5:06] Arita Silvansky: the others copy and paste the answer in your sheet

[2009/10/22 5:06] Arita Silvansky: so that you'll all end up with a complete sheet

[2009/10/22 5:07] Arita Silvansky: open the sheet

[2009/10/22 5:07] Arita Silvansky: first group

[2009/10/22 5:07] Arita Silvansky: the meaning of acid rain, please?

[2009/10/22 5:07] Irwina Faith: acid rain is Is rain or any other form of precipitation that is unusually acidic.

[2009/10/22 5:08] Irwina Faith: acid rain Is rain or any other form of precipitation that is unusually acidic.

[2009/10/22 5:08] Irwina Faith: aerosol is Suspension of fine solid particles or liquid droplets in a gas.

[2009/10/22 5:08] Arita Silvansky: next

[2009/10/22 5:08] Arita Silvansky: please

[2009/10/22 5:08] Belismary Admiral: a colorless, odorless, poisonous gas, CO, that burns with a pale-blue flame, produced when carbon burns with insufficient air: used chiefly in organic synthesis, metallurgy, and in the preparation of metal carbonyls, as nickel carbonyl

[2009/10/22 5:09] Belismary Admiral: A natural resource is a renewable resource if it is replaced by natural processes at a rate comparable or faster than its rate of consumption by humans.

[2009/10/22 5:09] Arita Silvansky: guys

[2009/10/22 5:09] Arita Silvansky: wait, please

[2009/10/22 5:09] Belismary Admiral: ok

[2009/10/22 5:09] Arita Silvansky: you need to explain

[2009/10/22 5:09] Arita Silvansky: which definition refers to

[2009/10/22 5:09] Arita Silvansky: otherwise

[2009/10/22 5:10] Arita Silvansky: we'll get completely confused

[2009/10/22 5:10] Arita Silvansky: so

[2009/10/22 5:10] Arita Silvansky: aerosol please

[2009/10/22 5:10] Arita Silvansky: quickly

[2009/10/22 5:11] Arita Silvansky: yes

[2009/10/22 5:11] Arita Silvansky: but you didn't explain to which word it refers to

[2009/10/22 5:11] Arita Silvansky: aerosol please

[2009/10/22 5:11] Irwina Faith: AEROSOL is a Suspension of fine solid particles or liquid droplets in a gas.

[2009/10/22 5:11] Arita Silvansky: look for the example of your colleagues

[2009/10/22 5:11] Arita Silvansky: next word

[2009/10/22 5:12] Belismary Admiral: carbon monoxide - a colorless, odorless, poisonous gas, CO, that burns with a pale-blue flame, produced when carbon burns with

insufficient air: used chiefly in organic synthesis, metallurgy, and in the preparation of metal carbonyls, as nickel carbonyl

[2009/10/22 5:12] Arita Silvansky: *colleagues

[2009/10/22 5:12] Arita Silvansky: good

[2009/10/22 5:12] Arita Silvansky: copy that

[2009/10/22 5:12] Arita Silvansky: and then, next word

[2009/10/22 5:12] Belismary Admiral: (non)-renewable resources - A natural resource is a renewable resource if it is replaced by natural processes at a rate comparable or faster than its rate of consumption by humans.

[2009/10/22 5:12] Arita Silvansky: good

[2009/10/22 5:12] Arita Silvansky: copy

[2009/10/22 5:12] Arita Silvansky: and then

[2009/10/22 5:13] Arita Silvansky: next

[2009/10/22 5:13] Arita Silvansky: exhaust fumes, please...

[2009/10/22 5:14] Ramsy Carfield: get out

[2009/10/22 5:14] Arita Silvansky: exhaust fumes.....???

[2009/10/22 5:14] Visitor Counter 1.8: Welcome Margerita Bigboots. You have been counted.

[2009/10/22 5:14] Arita Silvansky: what are exhaust fumes??

[2009/10/22 5:14] Margerita Bigboots: you are ug

[2009/10/22 5:14] Arita Silvansky: who knows it?

.....

[2009/10/26 6:59] Arita Silvansky: so where did we stop last class??

[2009/10/22 5:14] Arita Silvansky: exhaust fumes.....???

[2009/10/26 7:00] Laurence Bergan: THE WORLD IS MIINEEEEE!!!! =d

[2009/10/26 7:00] Arita Silvansky: guys...

[2009/10/26 7:00] Arita Silvansky: where did we stop?

[2009/10/26 7:00] Arita Silvansky: belismary sit down pelase

[2009/10/26 7:00] Laurence Bergan: mama miaaaa

[2009/10/26 7:00] Laurence Bergan: what

[2009/10/26 7:00] Margerita Bigboots: it was on our group arita

[2009/10/26 7:00] Irwina Faith: exhaust fumes

[2009/10/26 7:00] Arita Silvansky: the word?

[2009/10/26 7:00] Ramsy Carfield: we were talking about the environment

[2009/10/26 7:01] Arita Silvansky: ok

[2009/10/26 7:01] Irwina Faith: exhaust fumes

[2009/10/26 7:01] Margerita Bigboots: ok

[2009/10/26 7:01] Arita Silvansky: please?

[2009/10/26 7:01] Arita Silvansky: can you repeat the definition of exhaust fumes?

[2009/10/26 7:01] Ramsy Carfield: hey sorry but i never got your real name

[2009/10/26 7:01] Laurence Bergan: what is fumes?

[2009/10/26 7:02] Margerita Bigboots: Exhaust gas or flue gas is emitted as a result of the combustion of fuels such as natural gas, gasoline/petrol, diesel fuel, fuel oil or coal. It is discharged into the atmosphere through an exhaust pipe, flue gas stack or propelling nozzle.

[2009/10/26 7:02] Laurence Bergan:

[2009/10/26 7:02] Ramsy Carfield: i think that was up to another group

[2009/10/26 7:02] Laurence Bergan:

[2009/10/26 7:02] Arita Silvansky: ok, next: nuclear fallout?

[2009/10/26 7:02] Laurence Bergan:

[2009/10/26 7:02] Laurence Bergan:

[2009/10/26 7:02] Margerita Bigboots: :P

[2009/10/26 7:02] Margerita Bigboots: Nuclear fallout is the particles of matter in the air made radioactive from a nuclear explosion. Some of these particles fall in the immediate area and some get blown by upper winds many thousands of miles. Eventually they fall to the earth.

[2009/10/26 7:02] Laurence Bergan: hehehehe xD

[2009/10/26 7:02] Irwina Faith: NEXTT

[2009/10/26 7:02] Margerita Bigboots: Hey!

[2009/10/26 7:02] Arita Silvansky: dont forget: ctrl+c and ctrl+ v to complete the sheet

[2009/10/26 7:02] Laurence Bergan: Hey!

[2009/10/26 7:02] Margerita Bigboots: Hey!

[2009/10/26 7:02] Irwina Faith: Next word

[2009/10/26 7:02] Ramsy Carfield: remove the t from put b margarita

[2009/10/26 7:03] Arita Silvansky: ext: Oil slick

[2009/10/26 7:03] Laurence Bergan: where i am? heeeelp meeeee!!!

[2009/10/26 7:03] Margerita Bigboots: Please!

[2009/10/26 7:03] Arita Silvansky: *next sorry

[2009/10/26 7:03] Margerita Bigboots: Looking good!

[2009/10/26 7:03] Arita Silvansky: What is an oil slick?

[2009/10/26 7:03] Arita Silvansky: any idea?

[2009/10/26 7:03] Laurence Bergan: a smooth area on the surface of water caused by the presence of oil.

[2009/10/26 7:03] Ramsy Carfield: i was suposed to look for waste(nuclear waste) and rainforest

[2009/10/26 7:04] Laurence Bergan: thats it oil sick

[2009/10/26 7:04] Ramsy Carfield: i know

[2009/10/26 7:04] Ramsy Carfield: The release of a liquid petroleum hydrocarbon into the environment due to human activity, and is a form of pollution. The term often refers to marine oil spills

[2009/10/26 7:04] Arita Silvansky: please wait for your turn Ramsy

[2009/10/26 7:04] Arita Silvansky: ok

[2009/10/26 7:04] Ramsy Carfield: but i wasnt the one suposed to but anyway

[2009/10/26 7:04] Arita Silvansky: next please: ozone layer

[2009/10/26 7:04] Irwina Faith: next please: ozone layer

[2009/10/26 7:04] Irwina Faith shouts: next please: ozone layer

[2009/10/26 7:04] Irwina Faith: next please: ozone layer

[2009/10/26 7:04] Laurence Bergan: oh my

[2009/10/26 7:04] Arita Silvansky: no shouting in my class please

[2009/10/26 7:04] Laurence Bergan: Meteorology. the layer of the upper atmosphere where most atmospheric ozone is concentrated, from about 8 to 30 mi. (12 to 48 km) above the earth, with the maximum ozone concentration occurring at an altitude of about 12 mi. (19 km).

[2009/10/26 7:04] Laurence Bergan: paaah

[2009/10/26 7:05] Laurence Bergan: shooting

[2009/10/26 7:05] Ramsy Carfield: shoot this laurence

[2009/10/26 7:05] Laurence Bergan: ??

[2009/10/26 7:05] Arita Silvansky: next please

[2009/10/26 7:05] Laurence Bergan: waht?

[2009/10/26 7:05] Laurence Bergan: this what?

[2009/10/26 7:05] Ramsy Carfield: yes rainforest

[2009/10/26 7:05] Laurence Bergan: your di?

[2009/10/26 7:05] Arita Silvansky: rain forest?

[2009/10/26 7:05] Ramsy Carfield: Forests characterized by high rainfall, with definitions setting minimum normal annual rainfall between 1750–2000 mm (68-78 inches). The monsoon trough, alternately known as the intertropical convergence zone, plays a significant role in creating Earth's tropical rain forests.

[2009/10/26 7:06] Arita Silvansky: ok

[2009/10/26 7:06] Arita Silvansky: thank you

[2009/10/26 7:06] Ramsy Carfield: next waste

[2009/10/26 7:06] Ramsy Carfield: nuclear waste

[2009/10/26 7:06] Irwina Faith: next

[2009/10/26 7:06] Arita Silvansky: thank you

[2009/10/26 7:06] Ramsy Carfield: Waste product containing radioactive material. It is usually the product of a nuclear process such as nuclear fission.

[2009/10/26 7:06] Arita Silvansky: well done!!

[2009/10/26 7:06] Arita Silvansky: see??

[2009/10/26 7:06] Ramsy Carfield: ok now how about your name

[2009/10/26 7:06] Laurence Bergan:
yheeeeEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH

[2009/10/26 7:06] Arita Silvansky: when you want to, you're really good ;)

[2009/10/26 7:06] Arita Silvansky: ok then

[2009/10/26 7:07] Arita Silvansky: next challenge

[2009/10/26 7:07] Laurence Bergan: thnks

[2009/10/26 7:07] Arita Silvansky: just a moment please

[2009/10/26 7:07] Laurence Bergan: ok

[2009/10/26 7:07] Ramsy Carfield: ok

[2009/10/26 7:07] Margerita Bigboots: ok

[2009/10/26 7:08] Arita Silvansky: guys i need you still

[2009/10/26 7:08] Arita Silvansky: for a moment

[2009/10/26 7:08] Ramsy Carfield: aritaaaaaaaaaaaaa am waitinnng

[2009/10/26 7:08] Irwina Faith: find us

[2009/10/26 7:09] Arita Silvansky: sit down please

[2009/10/26 7:09] Laurence Bergan: sit down

[2009/10/26 7:09] Arita Silvansky: i'm not seeing everybody

[2009/10/26 7:09] Laurence Bergan: i am the boss

[2009/10/26 7:09] Laurence Bergan: so i dont WANT sit

[2009/10/26 7:09] Arita Silvansky: who hasnt got my notecard yet?

[2009/10/26 7:09] Laurence Bergan: hi ^^

[2009/10/26 7:09] Arita Silvansky: the blue notecard?

[2009/10/26 7:09] Ramsy Carfield: my turn

[2009/10/26 7:10] Arita Silvansky gave you Useful words you will need.

[2009/10/26 7:11] Ramsy Carfield: ok but what is that list for

[2009/10/26 7:11] Laurence Bergan: ehehehehehe

[2009/10/26 7:12] Arita Silvansky gave you Useful words you will need.

[2009/10/26 7:12] You decline Useful words you will need from Arita Silvansky.

[2009/10/26 7:12] Laurence Bergan: people the text are 26 OF NOVEMBER

[2009/10/26 7:12] Arita Silvansky: guys

[2009/10/26 7:12] Ramsy Carfield: hiiiiiiiiiiiiii

[2009/10/26 7:12] Arita Silvansky: the test

[2009/10/26 7:13] Ramsy Carfield: 26 nov

[2009/10/26 7:13] Ramsy Carfield: lol

[2009/10/26 7:13] Laurence Bergan: yha the TEST

[2009/10/26 7:13] Arita Silvansky: text is a group of sentences you read

[2009/10/26 7:13] Arita Silvansky: ;)

[2009/10/26 7:13] You decline Useful words you will need from Arita Silvansky.

[2009/10/26 7:13] Laurence Bergan: ok then sry the error

[2009/10/26 7:13] Laurence Bergan: -_-"

[2009/10/26 7:14] Arita Silvansky: open your notecard please

[2009/10/26 7:14] Margerita Bigboots is Offline

[2009/10/26 7:14] Margerita Bigboots is Online

[2009/10/26 7:14] Arita Silvansky: ok then

[2009/10/26 7:15] Arita Silvansky: look at our board

[2009/10/26 7:15] Arita Silvansky: you can edit that note

[2009/10/26 7:15] Laurence Bergan: arita?

[2009/10/26 7:15] Arita Silvansky: you should choose one of the headings on the board and pick the words that you think that fit under the heading you have chosen.

[2009/10/26 7:15] Arita Silvansky: look at our clasroom board

[2009/10/26 7:15] Laurence Bergan: ok

[2009/10/26 7:15] Belismary Admiral: xD

[2009/10/26 7:17] Laurence Bergan: oh meeeeeeen

[2009/10/26 7:18] Ramsy Carfield: hey lets go sane

[2009/10/26 7:18] Laurence Bergan: come on peollpe

[2009/10/26 7:18] Margerita Bigboots: things to be preserved/ protected its my group

[2009/10/26 7:18] Laurence Bergan: xD

[2009/10/26 7:23] Irwina Faith: my group has finished

[2009/10/26 7:26] Belismary Admiral: my group has finished

[2009/10/26 7:26] Arita Silvansky: everybody sit please

[2009/10/26 7:26] Belismary Admiral: too

[2009/10/26 7:27] Arita Silvansky: first heading

[2009/10/26 7:27] Arita Silvansky: first group

[2009/10/26 7:27] Arita Silvansky: tell us your heading please

[2009/10/26 7:27] Belismary Admiral: guys first group

[2009/10/26 7:27] Arita Silvansky: Margerita??

[2009/10/26 7:28] Arita Silvansky: tell us your heading

[2009/10/26 7:28] Arita Silvansky: we're waiting

[2009/10/26 7:28] Margerita Bigboots: things to be preserved/ protected
(margerita bigboots):

animal welfare

atmosphere

biosphere

endangered species

extinction

natural habitats

Non renewable resources

Ozone layer

protect

recycle

save

[2009/10/26 7:29] Arita Silvansky: ok

[2009/10/26 7:29] Arita Silvansky: thank you

[2009/10/26 7:29] Margerita Bigboots: nice

[2009/10/26 7:29] Irwina Faith: Natural disasters

- earthquake;

- tsunami;

- typhoon;

- volcanic eruption;

[2009/10/26 7:29] Margerita Bigboots: :D

[2009/10/26 7:29] Arita Silvansky: what do ou think about this??

[2009/10/26 7:29] Arita Silvansky: Laurence

[2009/10/26 7:29] Arita Silvansky: control group??

[2009/10/26 7:29] Arita Silvansky: what do you think??

[2009/10/26 7:30] Arita Silvansky: do you agree??

[2009/10/26 7:30] Laurence Bergan: wait

[2009/10/26 7:30] Laurence Bergan: p+lease

[2009/10/26 7:30] Irwina Faith: yes

[2009/10/26 7:30] Laurence Bergan: i ehink is right

[2009/10/26 7:30] Laurence Bergan: *think~

[2009/10/26 7:30] Irwina Faith: Natural disasters

- earthquake;

- tsunami;

- typhoon;

- volcanic eruption;

[2009/10/26 7:30] Arita Silvansky: wait guys

[2009/10/26 7:30] Irwina Faith: Natural disasters

- earthquake;

- tsunami;

- typhoon;

- volcanic eruption;

[2009/10/26 7:30] Irwina Faith shouts: Natural disasters

- earthquake;

- tsunami;

- typhoon;

- volcanic eruption;

[2009/10/26 7:30] Arita Silvansky: guys

[2009/10/26 7:31] Arita Silvansky: are you willing to lose time?

[2009/10/26 7:31] Arita Silvansky: so

[2009/10/26 7:31] Arita Silvansky: the idea is to discuss

[2009/10/26 7:31] Ramsy Carfield: hey how do i show you my notecard for you to correct it

[2009/10/26 7:31] Arita Silvansky: lets go back to the answer of the first group

[2009/10/26 7:31] Belismary Admiral: ok

[2009/10/26 7:31] Arita Silvansky: ral habitats

Non renewable resources

Ozone layer

protect

recycle

save

[2009/10/26 7:32] Ramsy Carfield: i only had some words removed

[2009/10/26 7:32] Arita Silvansky: ok

[2009/10/26 7:32] Arita Silvansky: guys

[2009/10/26 7:32] Ramsy Carfield: listen i have a question

[2009/10/26 7:32] Arita Silvansky: first heading

[2009/10/26 7:32] Arita Silvansky: things to be preserved

[2009/10/26 7:32] Arita Silvansky: please

[2009/10/26 7:33] Ramsy Carfield: ok

[2009/10/26 7:33] Arita Silvansky: one word at a time

[2009/10/26 7:33] Arita Silvansky: first group

[2009/10/26 7:33] Arita Silvansky: things to preserve

[2009/10/26 7:33] Arita Silvansky: please

[2009/10/26 7:33] Ramsy Carfield: in my list there are some natural disasters but I classify them as to what am doing

[2009/10/26 7:34] Arita Silvansky: the others eyes wide open

[2009/10/26 7:34] Ramsy Carfield: like the second heading

[2009/10/26 7:34] Ramsy Carfield: like drought

[2009/10/26 7:34] Arita Silvansky: the natural disasters should be put under the most suitable heading

[2009/10/26 7:35] Ramsy Carfield: we can avoid this if we preserve the environment

[2009/10/26 7:35] Margerita Bigboots: things to be preserved/ protected (margerita bigboots):

animal welfare

atmosphere

biosphere

endangered species

extinction

natural habitats

Non renewable resources

Ozone layer

protect

recycle

save

[2009/10/26 7:35] Laurence Bergan: hoo men

[2009/10/26 7:35] Arita Silvansky: ok

[2009/10/26 7:36] Laurence Bergan: arita?

[2009/10/26 7:36] Arita Silvansky: animal welfare do you agree?

[2009/10/26 7:36] Arita Silvansky: control group=

[2009/10/26 7:36] Arita Silvansky: is it to be preserved?

[2009/10/26 7:36] Arita Silvansky: y or n?

[2009/10/26 7:36] Arita Silvansky: colleagues?

[2009/10/26 7:36] Laurence Bergan: wait a min please

[2009/10/26 7:37] Belismary Admiral: we agree

[2009/10/26 7:37] Arita Silvansky: ok

[2009/10/26 7:37] Arita Silvansky: atmosphere?

[2009/10/26 7:37] Arita Silvansky: biosphere

[2009/10/26 7:37] Arita Silvansky: is ok isnt it?

[2009/10/26 7:38] Laurence Bergan: yha we agree

[2009/10/26 7:38] Arita Silvansky: ok

[2009/10/26 7:38] Laurence Bergan: yes

[2009/10/26 7:38] Arita Silvansky: what do you think?

[2009/10/26 7:39] Arita Silvansky: i disagree with extinction

[2009/10/26 7:39] Belismary Admiral: why?

[2009/10/26 7:39] Arita Silvansky: its a thing to protect or to avoid - extinction?

[2009/10/26 7:39] Margerita Bigboots: it was a mistake

[2009/10/26 7:39] Margerita Bigboots: we forgot to delete extinction

[2009/10/26 7:39] Arita Silvansky: ok

[2009/10/26 7:40] Margerita Bigboots: it doesn't belong

[2009/10/26 7:40] Laurence Bergan: protect'

[2009/10/26 7:40] Laurence Bergan: we control group say the extinton is a thing
we must have protected

[2009/10/26 7:40] Arita Silvansky: and what about to protect, recycle, and save?

[2009/10/26 7:40] Arita Silvansky: Belismary???

[2009/10/26 7:40] Laurence Bergan: its verbs

[2009/10/26 7:40] Arita Silvansky: control group

[2009/10/26 7:40] Arita Silvansky: give us the final words please

[2009/10/26 7:40] Arita Silvansky: ok

[2009/10/26 7:40] Arita Silvansky: tx

[2009/10/26 7:41] Arita Silvansky: next group then

[2009/10/26 7:41] Laurence Bergan: whats the meaning of "t

[2009/10/26 7:41] Margerita Bigboots: we think that we must preserve the recycle

[2009/10/26 7:41] Arita Silvansky: see, if you pay attention its a lot more easier

[2009/10/26 7:41] Laurence Bergan: "tx"
[2009/10/26 7:41] Laurence Bergan: tx
[2009/10/26 7:41] Belismary Admiral: thanks
[2009/10/26 7:41] Laurence Bergan: ok
[2009/10/26 7:41] Arita Silvansky: where is that laurence?
[2009/10/26 7:41] Laurence Bergan: =)
[2009/10/26 7:41] Irwina Faith: I'am your's
[2009/10/26 7:41] Irwina Faith: ups sorry
[2009/10/26 7:41] Arita Silvansky: guys
[2009/10/26 7:42] Laurence Bergan: concentrate
[2009/10/26 7:42] Arita Silvansky: next heading
[2009/10/26 7:42] Arita Silvansky: things to be avoided
[2009/10/26 7:42] Arita Silvansky: Ramsy?
[2009/10/26 7:43] Belismary Admiral: who is ramsy? ...
[2009/10/26 7:43] Irwina Faith: Volley ball in next class
[2009/10/26 7:43] Irwina Faith: :D
[2009/10/26 7:43] Margerita Bigboots: ramsy?
[2009/10/26 7:43] Belismary Admiral: nice idea Irwina:D
[2009/10/26 7:43] Margerita Bigboots: nice
[2009/10/26 7:43] Arita Silvansky: the one who will tell us about things t be avoided
[2009/10/26 7:43] Laurence Bergan: guys letss concentrate please
[2009/10/26 7:43] Laurence Bergan:
[2009/10/26 7:43] Ramsy Carfield: its me i was just fixing something
[2009/10/26 7:44] Laurence Bergan: it is night already
[2009/10/26 7:44] Arita Silvansky: guys see if you agree
[2009/10/26 7:44] Ramsy Carfield: things to be avoided in order to preserve the environment

carbone monoxide

cut down

destroy

dispose (of)

dump

endangered species

exhaust fumes

extinction

flood

greenhouse effect

insecticide

natural habitats

Non renewable resources

Ozone layer

pollute

throw away

typhoon

volcanic eruption

(acid rain)

(flood)

[2009/10/26 7:44] Arita Silvansky: eh...

[2009/10/26 7:44] Laurence Bergan: ok

[2009/10/26 7:44] Margerita Bigboots: c'mon

[2009/10/26 7:44] Arita Silvansky: ok guys

[2009/10/26 7:44] Belismary Admiral: wow O.O

[2009/10/26 7:44] Arita Silvansky: work to be done

[2009/10/26 7:44] Laurence Bergan: i dont agree

[2009/10/26 7:44] Laurence Bergan: !!!!!

[2009/10/26 7:44] Arita Silvansky: what isnt to be avoided???

[2009/10/26 7:45] Margerita Bigboots: camon

[2009/10/26 7:45] Arita Silvansky: carbon monoxide - ok

[2009/10/26 7:45] Laurence Bergan: natural habitat

[2009/10/26 7:45] Arita Silvansky: what about the verbs???

[2009/10/26 7:45] Ramsy Carfield: sorry forgot to erase one

[2009/10/26 7:45] Belismary Admiral: ok wait a minute

[2009/10/26 7:45] Ramsy Carfield: typhoon

[2009/10/26 7:46] Irwina Faith: i don't agree with volcanic eruption

[2009/10/26 7:46] Arita Silvansky: the verbs are supposed to go to another heading

[2009/10/26 7:46] Ramsy Carfield: and volcanic eruption

[2009/10/26 7:46] Laurence Bergan: yha the verbs we don't worry because in the other form it makes sense

[2009/10/26 7:46] Belismary Admiral: miss verbs are these

[2009/10/26 7:46] Belismary Admiral: Environment- verbs: (Belismary Admiral)

cut

destroy

use

throw

save

recycle

protect

pollute

[2009/10/26 7:46] Arita Silvansky: flood is what Margerita??

[2009/10/26 7:46] Laurence Bergan: ...

[2009/10/26 7:46] Arita Silvansky: yes

[2009/10/26 7:46] Ramsy Carfield: that why they are at the end

[2009/10/26 7:46] Margerita Bigboots: a natural disaster

[2009/10/26 7:46] Arita Silvansky: volcanic eruption is what?

[2009/10/26 7:47] Ramsy Carfield: i was supposed to but you prechured

[2009/10/26 7:47] Margerita Bigboots: natural disaster

[2009/10/26 7:47] Laurence Bergan: calm down guys

[2009/10/26 7:47] Ramsy Carfield: pressured me*

[2009/10/26 7:47] Margerita Bigboots: okkk

[2009/10/26 7:47] Arita Silvansky: ok

[2009/10/26 7:47] Ramsy Carfield: why

[2009/10/26 7:47] Margerita Bigboots: ok

[2009/10/26 7:47] Ramsy Carfield:

[2009/10/26 7:47] Margerita Bigboots: why what?

[2009/10/26 7:48] Arita Silvansky: so the list is ok except for the verbs and the ones considered natural disasters

[2009/10/26 7:48] Laurence Bergan: natural disasters and verbs in things we have to avoided its not make sence

[2009/10/26 7:48] Laurence Bergan: i thing

[2009/10/26 7:48] Arita Silvansky: sorry

[2009/10/26 7:48] Laurence Bergan: sorry what?

[2009/10/26 7:48] Arita Silvansky: ok

[2009/10/26 7:48] Arita Silvansky: I thought the control group was asleep ;)

[2009/10/26 7:48] Arita Silvansky: asleep

[2009/10/26 7:48] Arita Silvansky: i also agree Laurence, tx

[2009/10/26 7:48] Arita Silvansky: ok

[2009/10/26 7:48] Margerita Bigboots: lol

[2009/10/26 7:48] Arita Silvansky: last group then

[2009/10/26 7:49] Arita Silvansky: Natural disasters

[2009/10/26 7:49] Ramsy Carfield: hmm

[2009/10/26 7:49] Laurence Bergan: say in portuguese whts the meaning "asleep"

[2009/10/26 7:49] Margerita Bigboots: dormir

[2009/10/26 7:49] Belismary Admiral: adormecido?

[2009/10/26 7:49] Arita Silvansky: a dormir

[2009/10/26 7:49] Arita Silvansky: next group, natural resources please!!

[2009/10/26 7:49] Arita Silvansky: well done belismary

[2009/10/26 7:49] Laurence Bergan: é d ja estar de noite

[2009/10/26 7:49] Arita Silvansky: yes

[2009/10/26 7:49] Ramsy Carfield: its sleeping like falling asleep

[2009/10/26 7:49] Belismary Admiral: yah

[2009/10/26 7:50] Ramsy Carfield: that how you say it

[2009/10/26 7:50] Laurence Bergan: damn

[2009/10/26 7:50] Laurence Bergan: nao tenho culpa de escrever e passado meia hora isto aparecer

[2009/10/26 7:50] Ramsy Carfield: englisg guys

[2009/10/26 7:50] Irwina Faith: Natural disasters

- earthquake;

- tsunami;

- typhoon;

- vulcanic eruption;

[2009/10/26 7:50] Arita Silvansky: ok

[2009/10/26 7:50] Arita Silvansky: do you all agree???

[2009/10/26 7:50] A mostrar: Slide2

[2009/10/26 7:50] Laurence Bergan:

[2009/10/26 7:51] Laurence Bergan: fogo

[2009/10/26 7:51] Belismary Admiral: Yes, my group agree

[2009/10/26 7:51] Arita Silvansky: there is one missing

[2009/10/26 7:51] Laurence Bergan: em ingles nada

[2009/10/26 7:51] Margerita Bigboots: flood is missing

[2009/10/26 7:51] Arita Silvansky: do you agree with flood???

[2009/10/26 7:51] Margerita Bigboots: ITS ONE MISSING!

[2009/10/26 7:51] Ramsy Carfield: yes

[2009/10/26 7:51] Margerita Bigboots: YES

[2009/10/26 7:51] Ramsy Carfield: it comes from rains

[2009/10/26 7:51] Arita Silvansky: ok guys, lets finish it and check

[2009/10/26 7:51] Arita Silvansky: let's log out please
[2009/10/26 7:51] Ramsy Carfield: ok
[2009/10/26 7:52] Belismary Admiral: Ok
[2009/10/26 7:52] Arita Silvansky: log out please
[2009/10/26 7:52] Margerita Bigboots: ok
[2009/10/26 7:52] Margerita Bigboots: hasta la vista
[2009/10/26 7:52] Margerita Bigboots: bay
[2009/10/26 7:52] Margerita Bigboots: baby*
[2009/10/26 7:52] Ramsy Carfield: check me in the matrix 4
[2009/10/26 7:52] Ramsy Carfield: am neo
[2009/10/26 7:52] Margerita Bigboots is Offline
[2009/10/29 4:52] Margerita Bigboots is Online

Registos da actividade de questionário aos residentes

IM: Maur Waco: hello
[2009/11/05 4:58] Irwina Faith: where are you from?
[2009/11/05 4:58] IM: Maur Waco: italy
[2009/11/05 4:58] Irwina Faith: i am doing a survey, do you mind to answer?
[2009/11/05 4:59] Maur Waco: i have to go sorry !
[2009/11/05 5:02] Irwina Faith: Ola
[2009/11/05 5:03] Irwina Faith: hello
[2009/11/05 5:03] xesca Boa: hola
[2009/11/05 5:03] Irwina Faith: spanish?
[2009/11/05 5:03] xesca Boa: si
[2009/11/05 5:03] xesca Boa: solo veo una nube
[2009/11/05 5:04] Irwina Faith: yo soy de portugal
[2009/11/05 5:04] xesca Boa: nube
[2009/11/05 5:04] Irwina Faith: yo tambien
[2009/11/05 5:04] Irwina Faith: como te jamas ?

[2009/11/05 5:05] Irwina Faith: como estas ?
[2009/11/05 5:05] xesca Boa: muy bien
[2009/11/05 5:05] xesca Boa: me ves ya?
[2009/11/05 5:05] Irwina Faith: si
[2009/11/05 5:05] Irwina Faith: muy guapa :P
[2009/11/05 5:05] xesca Boa: yo a ti no
[2009/11/05 5:05] xesca Boa: gracias
[2009/11/05 5:06] xesca Boa: eres chico o chica?
[2009/11/05 5:06] Irwina Faith: chica
[2009/11/05 5:07] xesca Boa: me lo imagine por el nombre
[2009/11/05 5:07] Irwina Faith: si ,
[2009/11/05 5:07] Irwina Faith: entonces , sabes algo sobre desastres naturales ?
[2009/11/05 5:07] xesca Boa: sigo viendo una nube
[2009/11/05 5:08] xesca Boa: como?
[2009/11/05 5:08] Irwina Faith: yo soy estudiante y tengo que hacer unas perguntas
[2009/11/05 5:08] xesca Boa: vaya lo siento
[2009/11/05 5:08] xesca Boa: no te puedo ayudar
[2009/11/05 5:08] Irwina Faith: porque ?
[2009/11/05 5:09] Irwina Faith: ok gacias
[2009/11/05 5:09] Irwina Faith: **
[2009/11/05 5:09] Irwina Faith: @
[2009/11/05 5:10] xesca Boa: hey
[2009/11/05 5:10] Irwina Faith: dime
[2009/11/05 5:10] gaffa Scribe está Online
[2009/11/05 5:10] Conectando à conversa de Voz no mundo
[2009/11/05 5:10] Conectado
[2009/11/05 5:11] gaffa Scribe: hey
[2009/11/05 5:11] Irwina Faith: how are you ?
[2009/11/05 5:11] gaffa Scribe: im great thanks you
[2009/11/05 5:11] Irwina Faith: hey

[2009/11/05 5:11] xesca Boa: sigues siendo una nube

[2009/11/05 5:12] xesca Boa: what do u need?

[2009/11/05 5:12] xesca Boa: ty

[2009/11/05 5:12] Irwina Faith: well, i am a student from portugal and we're doing a survey , can you help us ?

[2009/11/05 5:13] gaffa Scribe: ill try

[2009/11/05 5:13] Irwina Faith: well, have you ever been at any place where a nnatural disasters accured ?

[2009/11/05 5:13] gaffa Scribe: no

[2009/11/05 5:14] Irwina Faith: weel, tjanks

[2009/11/05 5:14] gaffa Scribe: haha your welcome

[2009/11/09 6:29] Irwina Faith: hi

[2009/11/09 6:29] Irwina Faith: gwyneth bregonis :D

[2009/11/09 6:29] Davy Macbeth: hello

[2009/11/09 6:29] Irwina Faith: how are you ?

[2009/11/09 6:29] Davy Macbeth: im good and u?

[2009/11/09 6:30] Irwina Faith: im good

[2009/11/09 6:31] Davy Macbeth: where you from?

[2009/11/09 6:31] Irwina Faith: portugal and you ?

[2009/11/09 6:31] Davy Macbeth: Scotland

[2009/11/09 6:32] Irwina Faith: woow

[2009/11/09 6:32] Irwina Faith: whisky land :D

[2009/11/09 6:32] Davy Macbeth: yip lol

[2009/11/09 6:32] Irwina Faith: can u help me??

[2009/11/09 6:33] Davy Macbeth: i'll try

[2009/11/09 6:34] Irwina Faith: i'm doing a kind of project , do you mind answering 4 simple questions?

[2009/11/09 6:35] Irwina Faith: do u mind answer?

[2009/11/09 6:35] Davy Macbeth: ask them

[2009/11/09 6:36] Irwina Faith: thank u

[2009/11/09 6:36] Irwina Faith: have you ever been at any place wherer a natural disaster occurred ?

[2009/11/09 6:37] Davy Macbeth: nope

[2009/11/09 6:37] Irwina Faith: ok

[2009/11/09 6:38] Irwina Faith: in your opinion do humans have any guilt when natural disasters happen?

[2009/11/09 6:39] Davy Macbeth: not when its natural

[2009/11/09 6:41] Irwina Faith: do you know how tsunamis get formed?

[2009/11/09 6:42] Davy Macbeth: yeah large earthquakes in the ocean

[2009/11/09 6:43] Irwina Faith: how many types of natural disasters do you know?

[2009/11/09 6:44] Davy Macbeth: about 6 i can think of just now

[2009/11/09 6:44] Irwina Faith: lest us know them

[2009/11/09 6:45] Irwina Faith: please

[2009/11/09 6:46] Davy Macbeth: you doing your homework lol

[2009/11/09 6:46] Irwina Faith: no its an accecement

[2009/11/09 6:46] Irwina Faith: in class

[2009/11/09 6:47] Davy Macbeth: i`ll give you 3 earthquakes , floods, hurricanes

[2009/11/09 6:48] Irwina Faith: and thats what you got... not 6 xD

[2009/11/09 6:49] Davy Macbeth: i know 6 but you can look up the other 3

[2009/11/09 6:49] Irwina Faith: again??

[2009/11/09 6:50] Irwina Faith: sorry

[2009/11/09 6:50] Irwina Faith: but thanks anyway

[2009/11/09 6:50] Irwina Faith: by

[2009/11/09 6:50] Davy Macbeth: bye

[2009/11/09 6:04] Irwina Faith: hi

[2009/11/09 6:04] Jami Titanium: hello

[2009/11/09 6:05] Irwina Faith: how are you ?

[2009/11/09 6:05] Jami Titanium: very well thanks... you?

[2009/11/09 6:05] Irwina Faith: too

[2009/11/09 6:05] Irwina Faith: where are you from?

[2009/11/09 6:05] Jami Titanium: im from kansas, usa

[2009/11/09 6:05] Irwina Faith: im from portugal

[2009/11/09 6:06] Jami Titanium: :)

[2009/11/09 6:06] Jami Titanium: nice to meet you

[2009/11/09 6:06] Irwina Faith: my pleasur

[2009/11/09 6:07] Irwina Faith: *pleasure

[2009/11/09 6:07] Irwina Faith: can u help me ??

[2009/11/09 6:07] Jami Titanium: i can sure try

[2009/11/09 6:07] Jami Titanium: what do you need?

[2009/11/09 6:08] Irwina Faith: i need u too help me answering 4 simple questions
for an accecement i have

[2009/11/09 6:09] Jami Titanium: hmmm for class? you are a student i take it?

[2009/11/09 6:09] Irwina Faith: yha

[2009/11/09 6:09] Jami Titanium: I'll answer your questions if they are not too
personal

[2009/11/09 6:10] Irwina Faith: no

[2009/11/09 6:10] Irwina Faith: thanks

[2009/11/09 6:10] Irwina Faith: so heres the first 1

[2009/11/09 6:11] Irwina Faith: have you ever been at an a place where natural
disasters occurred?

[2009/11/09 6:11] Jami Titanium: yes

[2009/11/09 6:11] Jami Titanium: tornado

[2009/11/09 6:11] Jami Titanium: and flood

[2009/11/09 6:11] Jami Titanium: s

[2009/11/09 6:12] Irwina Faith: what is it like??

[2009/11/09 6:13] Irwina Faith: by the way your hot..

[2009/11/09 6:13] Irwina Faith: :P sorry

[2009/11/09 6:13] Jami Titanium: The flood was isolating... I lived in a small town and we were surrounded on 4 sides by water with no way out for several weeks... FEMA helicoptered food into us

[2009/11/09 6:14] Jami Titanium: I was a kid and was very frustrated by not being able to leave my town

[2009/11/09 6:14] Irwina Faith: wow

[2009/11/09 6:15] Irwina Faith: heres the second

[2009/11/09 6:15] Jami Titanium: ok

[2009/11/09 6:16] Irwina Faith: in your opinion, do humans have any kind of guilt when natural disaster happen?

[2009/11/09 6:17] Jami Titanium: of course they do.... i had a friend who's uncle drowned in that flood... and he felt guilt because he was not there to help...

[2009/11/09 6:19] Irwina Faith: ok

[2009/11/09 6:19] Irwina Faith: deo you know how tsunamis get formed??

[2009/11/09 6:20] Jami Titanium: no... sorry ... i do not

[2009/11/09 6:20] Irwina Faith: ok and a tornado?

[2009/11/09 6:20] Jami Titanium: i dont know how they are formed no

[2009/11/09 6:20] Irwina Faith: ok

[2009/11/09 6:20] Irwina Faith: last one

[2009/11/09 6:21] Irwina Faith: what kinds of natural disasters u know?

[2009/11/09 6:22] Jami Titanium: im not sure i udnerstand the question... are you asking what kinds i have seen first hand? or what kind I know how they formed?

[2009/11/09 6:23] Irwina Faith: give me example

[2009/11/09 6:23] Jami Titanium: ive seen tornados and floods thats it

[2009/11/09 6:24] Irwina Faith: how many natural disasters do you know??

[2009/11/09 6:24] Irwina Faith: seen on tv or first hand

[2009/11/09 6:25] Jami Titanium: 1st hand

[2009/11/09 6:26] Jami Titanium: i have to go.. a friend is callign me

[2009/11/09 5:51] Jodie Moorsider: im ok u?

[2009/11/09 5:51] Irwina Faith: too

[2009/11/09 5:51] Jodie Moorsider: gdgd

[2009/11/09 5:51] Irwina Faith: where u from?

[2009/11/09 5:52] Jodie Moorsider: in rl? im 18 f uk u?

[2009/11/09 5:52] Irwina Faith: ??

[2009/11/09 5:52] Jodie Moorsider: UK

[2009/11/09 5:52] Irwina Faith: OHHH

[2009/11/09 5:52] Jodie Moorsider: lol

[2009/11/09 5:53] Jodie Moorsider: where r u?

[2009/11/09 5:53] Irwina Faith: lol didnt notice

[2009/11/09 5:53] Irwina Faith: right now doing something i don t want too but i have to

[2009/11/09 5:53] Irwina Faith: in portugal

[2009/11/09 5:53] Jodie Moorsider: ok

[2009/11/09 5:53] Irwina Faith: near porto

[2009/11/09 5:54] Jodie Moorsider: how old r u?

[2009/11/09 5:54] Jodie Moorsider: im 18

[2009/11/09 5:54] Irwina Faith: 19

[2009/11/09 5:54] Irwina Faith: ok

[2009/11/09 5:54] Irwina Faith: can u help in a little thing

[2009/11/09 5:54] Irwina Faith: ??

[2009/11/09 5:54] Jodie Moorsider: ?

[2009/11/09 5:55] Irwina Faith: can u help me??

[2009/11/09 5:55] Jodie Moorsider: how?

[2009/11/09 5:56] Irwina Faith: like i have this work to do and i need someone to ask 4 simple questions..

[2009/11/09 5:56] Irwina Faith: do u mind ??

[2009/11/09 5:56] Jodie Moorsider: how much L\$ do i get?

[2009/11/09 5:57] Irwina Faith: i can pay u when ill go to london to see porto beat chealsea.

[2009/11/09 5:57] Irwina Faith: xD

[2009/11/09 5:58] Irwina Faith: so..?

[2009/11/09 5:58] Jodie Moorsider: i need money now

[2009/11/09 5:59] Irwina Faith: tas a bater???

[2009/11/09 5:59] Irwina Faith: tas e parba pa

[2009/11/09 5:59] Irwina Faith: nO MONEY FOR U

[2009/11/09 5:59] Jodie Moorsider: ok

[2009/11/09 5:59] Irwina Faith: BY BY

[2009/11/09 5:59] Jodie Moorsider: x

[2009/11/09 6:03] Irwina Faith: hi

[2009/11/09 6:06] Lifedreamer Parabola: hi))

[2009/11/09 6:06] Lifedreamer Parabola: where r u?

[2009/11/09 6:07] Irwina Faith: portugal

[2009/11/09 6:07] Lifedreamer Parabola: nope, i mean where r u in the game?

[2009/11/09 6:08] Lifedreamer Parabola: let's try to come up to each other

[2009/11/09 6:09] Irwina Faith: i cant

[2009/11/09 6:09] Lifedreamer Parabola: r u in London Park now

[2009/11/09 6:09] Lifedreamer Parabola: ?

[2009/11/09 6:09] Irwina Faith: i dont know

[2009/11/09 6:09] Lifedreamer Parabola: well, u have skype or yahoo, so we could talk))?)

[2009/11/09 6:10] Lifedreamer Parabola: maybe, we can become friends

[2009/11/09 6:11] Lifedreamer Parabola: i can give u my skype and u can find me on that messenger))

[2009/11/09 6:11] Irwina Faith: mira

[2009/11/09 6:11] Irwina Faith: TENGO DE BAZAR!!!!xaitoo

[2009/11/09 6:15] Lifedreamer Parabola: what is mira?

[2009/11/09 6:16] Lifedreamer Parabola: i'd like to talk to u, but my computer is sticky in this game

[

[2009/10/15 4:20] Irwina Faith: coisas

[2009/10/15 4:20] Irwina Faith: do you know any interesting things to visit??

[2009/10/15 4:21] Irwina Faith: cultural places..?

[2009/10/15 4:22] nobunaga Pera: camp or teach , free bei

[2009/10/15 4:22] nobunaga Pera: a little

[2009/11/05 4:57] Maur Waco: hello

[2009/11/05 4:58] Maur Waco: italy

[2009/11/05 5:00] Maur Waco está Offline

[2009/11/05 5:01] Maur Waco está Online

[2009/11/09 6:00] Irwina Faith: hy

[2009/11/09 6:00] Irwina Faith: hi

[2009/11/09 6:00] Irwina Faith: sorry

[2009/11/09 6:01] sofia Smithson: hey

[2009/11/09 6:02] sofia Smithson: np dear

[2009/11/09 6:02] Irwina Faith: by

[2009/11/09 5:54] Margerita Bigboots: hi benjy

[2009/11/09 5:54] benjy Fallen: hello there

[2009/11/09 5:54] benjy Fallen: how are u

[2009/11/09 5:54] Margerita Bigboots: Great what about u?

[2009/11/09 5:55] benjy Fallen: i am good ty for asking

[2009/11/09 5:55] benjy Fallen: u look great

[2009/11/09 5:55] Margerita Bigboots: thanks

[2009/11/09 5:55] Margerita Bigboots: I'm conducting a survey, might you help me answering some questions benjy?

[2009/11/09 5:55] benjy Fallen: ok

[2009/11/09 5:56] Margerita Bigboots: well the first one is:

[2009/11/09 5:56] Margerita Bigboots: do you think that acid rain is caused by human beings or is it completely natural?

[2009/11/09 5:56] benjy Fallen: human

[2009/11/09 5:56] Margerita Bigboots: next one:

[2009/11/09 5:57] Margerita Bigboots: have you even experienced a natural disaster?

[2009/11/09 5:57] benjy Fallen: no

[2009/11/09 5:57] Margerita Bigboots: excuse me,

[2009/11/09 5:57] Margerita Bigboots: about the first one

[2009/11/09 5:58] benjy Fallen: ok

[2009/11/09 5:58] Margerita Bigboots: why do you think that it's caused by human beings?

[2009/11/09 5:58] benjy Fallen: what caused acid rain

[2009/11/09 5:58] benjy Fallen: the water right

[2009/11/09 5:59] Margerita Bigboots: right

[2009/11/09 5:59] benjy Fallen: the world water is almost polluted

[2009/11/09 5:59] Margerita Bigboots: yap, go on..

[2009/11/09 6:00] benjy Fallen: n who are responsible for it

[2009/11/09 6:00] benjy Fallen: human

[2009/11/09 6:00] Margerita Bigboots: alright

[2009/11/09 6:00] Margerita Bigboots: next one.

[2009/11/09 6:00] benjy Fallen: ok

[2009/11/09 6:00] Margerita Bigboots: what kind of natural disasters do you know?

[2009/11/09 6:01] benjy Fallen: flood tsunami earthquake volcano

[2009/11/09 6:02] Margerita Bigboots: thanks

[2009/11/09 6:02] benjy Fallen: ok yw

[2009/11/09 6:02] Margerita Bigboots: do you know what is the cause of the progressive damage on the ozone layer?

[2009/11/09 6:03] Margerita Bigboots: this is the last one so take ur time...)

[2009/11/09 6:03] benjy Fallen: green gas

[2009/11/09 6:04] Margerita Bigboots: excellent, thanks and have a nice day.:D

[2009/11/09 6:04] benjy Fallen: u to

[2009/11/09 6:04] benjy Fallen: by the way i am from malaysia

[2009/11/09 6:06] Margerita Bigboots: sorry, do you mind answering 4 more questions to a colleague of ours?

[2009/11/09 6:07] benjy Fallen: ok

[2009/11/09 6:07] benjy Fallen: where are u from

[2009/11/09 6:07] Margerita Bigboots: PORTUGAL

[2009/11/09 6:07] benjy Fallen: great ronaldo country

[2009/11/09 6:08] Margerita Bigboots: yeah kinda

[2009/11/09 6:08] Margerita Bigboots: thanks very much will advise u to some of our colleges

[2009/11/09 6:09] benjy Fallen: ok np

[2009/11/09 6:09] Margerita Bigboots: bye now see u later ;)

[2009/11/09 6:09] benjy Fallen: ok take care ok

[2009/11/09 5:53] Margerita Bigboots: hi yung

[2009/11/09 6:16] Margerita Bigboots: hi sweety

[2009/11/09 6:17] sweetAngel Byron: hi

[2009/11/09 6:17] Margerita Bigboots: first of all

[2009/11/09 6:17] Margerita Bigboots: are you busy?

[2009/11/09 6:17] sweetAngel Byron: why

[2009/11/09 6:17] Margerita Bigboots: I need some minutes of your attention..

[2009/11/09 6:18] sweetAngel Byron: ok

[2009/11/09 6:18] Margerita Bigboots: I'm conducting a survey, might you help me answering some questions sweet angel

[2009/11/09 6:18] sweetAngel Byron: alright

[2009/11/09 6:19] Margerita Bigboots: so we are working on natural disasters

[2009/11/09 6:19] Margerita Bigboots: and we have 4 questions for you..

[2009/11/09 6:19] sweetAngel Byron: ok

[2009/11/09 6:20] Margerita Bigboots: do you think that the acid rain is caused by humnan beings, or it is a completely natural disaster?

[2009/11/09 6:22] sweetAngel Byron: well with a lot a factorys and quimicals on the air i think humans had part of be responsable for that

[2009/11/09 6:22] Margerita Bigboots: alright, thanks

[2009/11/09 6:22] Margerita Bigboots: next one:

[2009/11/09 6:23] Margerita Bigboots: have you ever experienced a natural disaster?

[2009/11/09 6:23] sweetAngel Byron: yes in my country

[2009/11/09 6:23] Margerita Bigboots: what kind of natural disaster and, in what country?

[2009/11/09 6:24] sweetAngel Byron: Puerto Rico when i was younga Huracane hit Puerto Rico

[2009/11/09 6:25] Margerita Bigboots: hm, alright

[2009/11/09 6:25] Margerita Bigboots: 3rd:

[2009/11/09 6:26] Margerita Bigboots: what kind of natural disasters do you know?

[2009/11/09 6:26] Margerita Bigboots: (besides hurricane)

[2009/11/09 6:28] sweetAngel Byron: so far eartquate(hope spelling right lol), in diferents countrys like in Mexico tgey are bad

[2009/11/09 6:28] sweetAngel Byron: they are bad

[2009/11/09 6:28] sweetAngel Byron: i dont rememeber any more

[2009/11/09 6:28] Margerita Bigboots: yeah:(

[2009/11/09 6:29] Margerita Bigboots: no prblem

[2009/11/09 6:29] Margerita Bigboots: now last one:

[2009/11/09 6:29] Margerita Bigboots: do you know what is the cause of the progressive damage in the ozone layer?

[2009/11/09 6:29] Margerita Bigboots: *on

[2009/11/09 6:31] Margerita Bigboots: zzZzz

[2009/11/09 6:32] sweetAngel Byron: fall sleep

[2009/11/09 6:32] sweetAngel Byron: lol

[2009/11/09 6:32] Margerita Bigboots: so?

[2009/11/09 6:33] Margerita Bigboots: don't u know nothing about this problem?

[2009/11/09 6:33] sweetAngel Byron: about what

[2009/11/09 6:34] Margerita Bigboots: about the cause of the progressive damage in the ozone layer?

[2009/11/09 6:36] Margerita Bigboots: hello??

[2009/11/09 6:39] sweetAngel Byron: (Saved Mon Nov 09 14:37:12 2009) hm

[2009/11/09 6:41] Margerita Bigboots: hey wendy

[2009/11/09 6:28] Ramsy Carfield: hi,im doing a research about water preservation,do you mind giving me a few answers?

[2009/11/09 6:29] benjy Fallen: i am sorry can i do it later

[2009/11/09 6:30] Ramsy Carfield: yes,sure

[2009/11/09 6:30] benjy Fallen: sorry again

[2009/11/09 6:30] Ramsy Carfield: no problem, thanks.

[2009/11/09 6:01] Ramsy Carfield: hi, im doing a research on watter preservation, do you mind giving a few answers?

[2009/11/09 6:01] ebuzahid Indigo: busy now, sorry, later plss

[2009/11/09 6:02] Ramsy Carfield: ok,thank you

[2009/11/09 6:03] Ramsy Carfield: hi,im doing a research about the watter presevation,do you mind giving me a few answers?

[2009/11/09 6:04] Landis Borgin: not at the moment, Ramsy... I am in IM's... LOL

[2009/11/09 6:04] Ramsy Carfield: ok, thank you

[2009/11/09 6:04] Landis Borgin: you are welcome...

[2009/11/09 5:48] Ramsy Carfield: roxy,do you mind giving me an opinion about how to preserve the watter?

[2009/11/09 5:49] Roxi Daehlie: yes i do mind

[2009/11/09 6:06] Ramsy Carfield: hi,im doing a research about water preservation,do you mind giving me a few answers?

[2009/11/09 6:06] Siren Lexenstar: sure :) fire away

[2009/11/09 6:07] Ramsy Carfield: so, what are the main causes of water polution?in your opinion

[2009/11/09 6:08] Siren Lexenstar: i would have said what we are doing to our atmosphere :)

[2009/11/09 6:09] Ramsy Carfield: ah right

[2009/11/09 6:09] Ramsy Carfield: can you give me some examples?

[2009/11/09 6:10] Siren Lexenstar: oh the ozone layer, exhaust fume, seas disappearing ... you really want me to go on :)

[2009/11/09 6:12] Ramsy Carfield: and what can we do to stop sea water polution?

[2009/11/09 6:14] Siren Lexenstar: maybe stop dumping our junk in there to start with, be more careful of ships, oil leaks etc

[2009/11/09 6:18] Ramsy Carfield: very interesting answers,so,and how do you think we can preserve water in general?not only sea water,but in general.

[2009/11/09 6:32] Ramsy Carfield: hi, im doing a research about water preservation, do you mind giving me a few answers?

[2009/11/09 6:33] Wendy Glenfadden: Sure go ahead!

[2009/11/09 6:34] Ramsy Carfield: so, how do you think we can preserve the water?

[2009/11/09 6:34] Wendy Glenfadden: Easy ones first eh?

[2009/11/09 6:34] Wendy Glenfadden: Don't drink so much?

[2009/11/09 6:35] Ramsy Carfield: yes

[2009/11/09 6:35] Ramsy Carfield: and more?

[2009/11/09 6:38] Wendy Glenfadden: Are you really conducting a survey?

[2009/11/09 6:38] Wendy Glenfadden: Or is this some way of talking to girls?

[2009/11/09 6:40] Ramsy Carfield: i am really conducting a survey

[2009/11/09 6:40] Ramsy Carfield: =)

[2009/11/09 6:40] Wendy Glenfadden: Oh sorry! I find water very interesting! :)

[2009/11/09 6:18] Belismar Admiral: Ciao

[2009/11/09 6:18] Belismar Admiral: Hi

[2009/11/09 6:18] Belismar Admiral: :P

[2009/11/09 6:18] Tinaa Catnap: Hi Belismar

[2009/11/09 6:18] Belismar Admiral: Hi Tinaa

[2009/11/09 6:18] Belismar Admiral: How are ya? :D

[2009/11/09 6:18] Tinaa Catnap: Good :) ty

[2009/11/09 6:18] Tinaa Catnap: and u ?

[2009/11/09 6:19] Belismar Admiral: Fine

[2009/11/09 6:19] Belismar Admiral: :D

[2009/11/09 6:19] Belismar Admiral: Where are you from?

[2009/11/09 6:19] Tinaa Catnap: Korea :)

[2009/11/09 6:19] Belismar Admiral: Do you mind answer 1 question about " natural disasters "

[2009/11/09 6:19] Belismar Admiral: ?

[2009/11/09 6:20] Tinaa Catnap: yess

[2009/11/09 6:20] Belismar Admiral: In what way may humans contribute to environment protection?

[2009/11/09 6:21] Tinaa Catnap: whew...well ..

[2009/11/09 6:21] Belismar Admiral: <.<.<.<.

[2009/11/09 6:22] Tinaa Catnap: i have never thought about that...

[2009/11/09 6:22] Belismar Admiral: oh boy >.>

[2009/11/09 6:22] Belismar Admiral: me too

[2009/11/09 6:22] Belismar Admiral: thanks for collaborating with us

[2009/11/09 6:22] Tinaa Catnap: yw

[2009/11/09 6:11] Belismar Admiral: hii

[2009/11/09 6:11] Strife Darkmatter: hey

[2009/11/09 6:11] Belismar Admiral: how are you?

[2009/11/09 6:12] Strife Darkmatter: good you

[2009/11/09 6:12] Belismar Admiral: im fine

[2009/11/09 6:12] Belismary Admiral: :D

[2009/11/09 6:12] Strife Darkmatter: thts good to hear

[2009/11/09 6:12] Belismary Admiral: Where are you from?

[2009/11/09 6:12] Strife Darkmatter: australia

[2009/11/09 6:13] Strife Darkmatter: yu?

[2009/11/09 6:13] Belismary Admiral: Sweeeet

[2009/11/09 6:13] Belismary Admiral: Portugal

[2009/11/09 6:13] Belismary Admiral: Do you mind answer 1 question about " natural disasters "

[2009/11/09 6:13] Belismary Admiral: ?

[2009/11/09 6:13] Strife Darkmatter: sure

[2009/11/09 6:14] Belismary Admiral: Wich are the natural disasters that happen most frequently in your country?

[2009/11/09 6:14] Strife Darkmatter: bushfires

[2009/11/09 6:14] Belismary Admiral: do you mind answer other question please?

[2009/11/09 6:15] Strife Darkmatter: sure

[2009/11/09 6:16] Belismary Admiral: in what way may humans contribute to environment protection ?

[2009/11/09 6:16] Strife Darkmatter: lol i dunno

[2009/11/09 6:16] Strife Darkmatter: never thought bout it

[2009/11/09 6:17] Belismary Admiral: :D me neither

[2009/11/09 6:17] Belismary Admiral: hehehe

[2009/11/09 6:17] Strife Darkmatter: lol

[2009/11/09 6:17] Belismary Admiral: well thanks for colaborating with us

[2009/11/09 6:17] Belismary Admiral: :D

[2009/11/09 6:17] Strife Darkmatter: us?

[2009/11/09 6:17] Belismary Admiral: me

[2009/11/09 6:17] Belismary Admiral: sorry -.-

[2009/11/09 6:17] Strife Darkmatter: lol np

[2009/11/09 6:18] Belismary Admiral: love you XD

[2009/11/09 6:18] Belismar Admiral: joking >.>

[2009/11/05 5:13] Professor Merryman: thank you but could you ask after the lesson

[2009/11/05 5:13] Belismar Admiral: ok,

[2009/11/05 5:13] Belismar Admiral: thank you

[2009/11/05 5:14] Professor Merryman: You can also set up a kiosk for surveys here

[2009/11/05 5:14] Belismar Admiral: sorry but in 10 minutes,

[2009/11/05 5:14] Belismar Admiral: the class is over

[2009/11/05 5:14] Belismar Admiral: bye

[2009/11/09 6:08] Belismar Admiral: Hi

[2009/11/09 6:08] Shizuo Watanabe: hi

[2009/11/09 6:08] Belismar Admiral: How are you?

[2009/11/09 6:08] Shizuo Watanabe: fine,thanks

[2009/11/09 6:08] Belismar Admiral: Where are you from?

[2009/11/09 6:09] Shizuo Watanabe: japan

[2009/11/09 6:09] Belismar Admiral: Do you mind answer 1 question about "natural disasters" ? :)

[2009/11/09 6:10] Shizuo Watanabe: what?

[2009/11/09 6:10] Belismar Admiral: Sorry we gotta go

[2009/11/09 6:10] Belismar Admiral: sorry

[2009/11/09 6:10] Belismar Admiral: Ciao

[2009/11/09 6:10] Belismar Admiral: XD

[2009/10/15 4:20] Belismar Admiral: hi

[2009/10/15 4:23] Belismar Admiral: sa va? xD

[2009/10/15 4:24] Belismar Admiral: Sa va?

[2009/10/15 4:24] Savahnna Nacht: oui :)
[2009/10/15 4:24] Belismary Admiral: how are u ?
[2009/10/15 4:24] Savahnna Nacht: et toi ?
[2009/10/15 4:25] Belismary Admiral: good
[2009/10/15 4:25] Savahnna Nacht: :)
[2009/10/15 4:29] Belismary Admiral: woow
[2009/10/15 4:32] ELMagic Melody: hi
[2009/10/15 4:33] ELMagic Melody: can speak with you
[2009/10/15 4:37] Belismary Admiral: hi
[2009/10/15 4:38] Belismary Admiral: hi

[2009/11/05 4:41] Belismary Admiral: Hi
[2009/11/05 4:41] Karina Jayaram: hola
[2009/11/05 4:41] Belismary Admiral: hola
[2009/11/05 4:42] Karina Jayaram: hablas español
[2009/11/05 4:43] Belismary Admiral: chao
[2009/11/05 4:43] Belismary Admiral: chica
[2009/11/05 4:43] Karina Jayaram: adios un sdaludo
[2009/11/05 4:44] Belismary Admiral: you speak english?
[2009/11/05 4:48] Belismary Admiral: hii
[2009/11/05 4:51] Belismary Admiral: hii
[2009/11/05 4:51] Belismary Admiral: hii
[2009/11/05 4:52] Belismary Admiral: how are you? olga
[2009/11/05 4:54] Belismary Admiral: hi
[2009/11/05 4:54] Belismary Admiral: how are you ?
[2009/11/05 4:55] Doctor Asp: hi
[2009/11/05 4:55] Belismary Admiral: hi
[2009/11/05 4:56] Belismary Admiral: hii
[2009/11/05 4:58] gabi Veeper: OWI !!!! owi !!! OWli !! owi !!
[2009/11/05 4:58] Belismary Admiral: hiii

[2009/11/05 4:58] Belismary Admiral: how are you?

[2009/11/05 4:58] gabi Veeper: ilet maure

[2009/11/05 4:59] Belismary Admiral: do you speak english ?

[2009/11/05 5:02] Belismary Admiral: hi´

[2009/11/05 5:02] Sledge Danitz: TAL Belismary

[2009/11/05 5:03] Belismary Admiral: how are you?

[2009/11/05 5:03] Chianne Silverfall: fine thank you and yourself?

[2009/11/05 5:03] Sledge Danitz: i am fine and your self my lady

[2009/11/05 5:04] Belismary Admiral: i'm fine too , tank you

[2009/11/05 5:05] Belismary Admiral: we are doing a research work on natural disasters for the english class .. do you mind answering a few questions ?

[2009/11/05 5:05] Chianne Silverfall: I am not sure what help I could be on natural disasters

[2009/11/05 5:07] Belismary Admiral: thank you ^:)

[2009/11/05 5:10] Professor Merryman: Hi!

[2009/11/05 5:10] Professor Merryman: Have a seat

[2009/11/05 5:10] Belismary Admiral: how are you?

[2009/11/05 5:10] DukeVan Acker: Good.

[2009/11/05 5:10] Professor Merryman: Blue seats for non-speakers

[2009/11/05 5:10] DukeVan Acker: Please don't sit on jimmy

[2009/11/05 5:10] Professor Merryman: Brown seats for speakers

[2009/11/05 5:10] jimmy8364 Static: ty for keeping me warm

[2009/11/05 5:11] Lora Tachikawa: krotka praca

[2009/11/05 5:11] Lora Tachikawa: (pl->en) a short work

[2009/11/05 5:11] Belismary Admiral: are you in a class?

[2009/11/05 5:12] Mystie Slade: yes

[2009/11/05 5:12] Lora Tachikawa: wtorek i piątek

[2009/11/05 5:12] Lora Tachikawa: (pl->en) Tuesday and Friday

[2009/11/05 5:12] DukeVan Acker: Yes, you can feel free to join us.

[2009/11/05 5:12] Lora Tachikawa: za 2 tygodnie byc moze bedzie zmieniony układ pracy.. nie wiem jak :(

[2009/11/05 5:12] Belismary Admiral: we are conduting a survey about environment , would have time for 4 questions?

[2009/11/05 5:12] Lora Tachikawa: (pl->en) for 2 weeks it may be amended agreement will work .. I do not know how: (

[2009/11/05 5:13] DukeVan Acker: Later. :)

[2009/11/05 5:13] jimmy8364 Static: tough

[2009/11/05 5:13] Belismary Admiral: ok, thanks

[2009/11/05 5:13] IM: Professor Merryman: thank you but could you ask after the lesson

[2009/11/05 5:14] IM: Professor Merryman: You can also set up a kiosk for surveys here

[2009/11/09 5:41] IM: Professor Merryman: (Saved Thu Nov 05 13:14:39 2009) I'm not sure I underatand

[2009/11/09 5:43] Belismary Admiral: hii

[2009/11/09 5:45] Belismary Admiral: hi

[2009/11/09 5:45] FrancescaMaria Zabelin: hi

[2009/11/09 5:45] Belismary Admiral: How are you?

[2009/11/09 5:46] FrancescaMaria Zabelin: me ok you?

[2009/11/09 5:46] Belismary Admiral: im fine

[2009/11/09 5:46] Belismary Admiral: thank you !

[2009/11/09 5:46] Belismary Admiral: Where are you from?

[2009/11/09 5:46] FrancescaMaria Zabelin: im from Italy

[2009/11/09 5:46] FrancescaMaria Zabelin: you?

[2009/11/09 5:46] Belismary Admiral: Portugal

[2009/11/09 5:46] FrancescaMaria Zabelin: nice

[2009/11/09 5:49] IM: FrancescaMaria Zabelin: ok

[2009/11/09 5:49] IM: FrancescaMaria Zabelin: ahahahah

[2009/11/09 5:50] IM: FrancescaMaria Zabelin: sure

[2009/11/09 5:50] IM: FrancescaMaria Zabelin: of course

[2009/11/09 5:51] IM: FrancescaMaria Zabelin: they arent able

[2009/11/09 5:51] IM: FrancescaMaria Zabelin: they cant

[2009/11/09 5:52] IM: FrancescaMaria Zabelin: becouse also if they try

[2009/11/09 5:52] IM: FrancescaMaria Zabelin: my experience say that they arent
able

[2009/11/09 5:52] IM: FrancescaMaria Zabelin: its in our nature

[2009/11/09 5:52] IM: FrancescaMaria Zabelin: we cant

[2009/11/09 5:52] IM: FrancescaMaria Zabelin: its an illusion to believe

[2009/11/09 5:53] IM: FrancescaMaria Zabelin:

[2009/11/09 5:54] IM: FrancescaMaria Zabelin: im vegetarian

[2009/11/09 5:54] IM: FrancescaMaria Zabelin: an exemple

[2009/11/09 5:55] IM: FrancescaMaria Zabelin: but its an illusion to think that
everybody could become

[2009/11/09 5:55] IM: FrancescaMaria Zabelin: i can be for some animals ahahah
and for myself

[2009/11/09 5:57] IM: FrancescaMaria Zabelin: maybe earthquakes

[2009/11/09 5:57] IM: FrancescaMaria Zabelin: yes

[2009/11/09 5:57] FrancescaMaria Zabelin: i was lucky

[2009/11/09 5:58] FrancescaMaria Zabelin: im still living

[2009/11/09 5:58] Belismary Admiral: woow

[2009/11/09 5:58] FrancescaMaria Zabelin: it was strong

[2009/11/09 5:58] FrancescaMaria Zabelin: 5 th

[2009/11/09 5:58] FrancescaMaria Zabelin: yes

[2009/11/09 5:58] Belismary Admiral: yes

[2009/11/09 5:58] Belismary Admiral: i saw the news

[2009/11/09 5:58] Belismary Admiral: it was scary

[2009/11/09 5:59] Belismary Admiral: ok ah....

[2009/11/09 5:59] Belismary Admiral: last question

[2009/11/09 5:59] Belismary Admiral: In your opinion what is the worst natural disasters ?

[2009/11/09 6:00] FrancescaMaria Zabelin: on our planet?

[2009/11/09 6:00] Belismary Admiral: Yes

[2009/11/09 6:01] FrancescaMaria Zabelin: wars

[2009/11/09 6:01] FrancescaMaria Zabelin: inquinamento generale

[2009/11/09 6:01] Belismary Admiral: lol

[2009/11/09 6:02] FrancescaMaria Zabelin: i dont remember in english

[2009/11/09 6:02] Belismary Admiral: and why?

[2009/11/09 6:02] Belismary Admiral: use transaltor

[2009/11/09 6:02] Belismary Admiral: translator*

[2009/11/09 6:02] Belismary Admiral: if it helps

[2009/11/09 6:02] FrancescaMaria Zabelin: sorry i must go now

[2009/11/09 6:02] Belismary Admiral: ahh ok

[2009/11/09 6:02] Belismary Admiral: :(

[2009/11/09 6:02] Belismary Admiral: why wars?

[2009/11/09 6:02] Belismary Admiral: last question

[2009/11/09 6:02] FrancescaMaria Zabelin: yes becouse war after war

[2009/11/09 6:03] FrancescaMaria Zabelin: they could become more global

[2009/11/09 6:03] FrancescaMaria Zabelin: and so on

[2009/11/09 6:04] Belismary Admiral: ok thank your very much

[2009/11/09 6:04] Belismary Admiral: for colaburating with us

[2009/11/09 6:04] Belismary Admiral: have a nice day

[2009/11/09 6:04] Belismary Admiral: :D

[2009/11/09 6:04] Belismary Admiral: friends? :P

[2009/11/09 6:04] FrancescaMaria Zabelin: ok thanks

[2009/11/09 6:05] Belismary Admiral: Chau

[2009/11/09 6:05] Belismary Admiral: Chau means bye or hello?

[2009/11/09 6:06] FrancescaMaria Zabelin: hello and bye

[2009/11/09 6:06] FrancescaMaria Zabelin: eheh

[2009/11/09 6:06] Belismary Admiral: Yay i can speak italy

[2009/11/09 6:06] Belismary Admiral: XD

[2009/11/09 6:06] FrancescaMaria Zabelin: ciao

[2009/11/09 6:06] FrancescaMaria Zabelin: :)

[2009/11/09 6:06] Belismary Admiral: ciao :D

[2009/11/09 6:08] IM: Shizuo Watanabe: hi

[2009/11/09 6:08] IM: Shizuo Watanabe: fine,thanks

[2009/11/09 6:09] IM: Shizuo Watanabe: japan

[2009/11/09 6:10] IM: Shizuo Watanabe: what?

[2009/11/09 6:11] IM: Patricia Hansome: hi

[2009/11/09 6:11] IM: Strife Darkmatter: hey

[2009/11/09 6:12] IM: Strife Darkmatter: good you

[2009/11/09 6:12] IM: Strife Darkmatter: thts good to hear

[2009/11/09 6:12] IM: Strife Darkmatter: australia

[2009/11/09 6:13] IM: Strife Darkmatter: yu?

[2009/11/09 6:13] IM: Strife Darkmatter: sure

[2009/11/09 6:14] IM: Strife Darkmatter: bushfires

[2009/11/09 6:15] IM: Strife Darkmatter: sure

[2009/11/09 6:16] IM: Strife Darkmatter: lol i dunno

[2009/11/09 6:16] IM: Strife Darkmatter: never thought bout it

[2009/11/09 6:17] IM: Strife Darkmatter: lol

[2009/11/09 6:17] IM: Strife Darkmatter: us?

[2009/11/09 6:17] IM: Strife Darkmatter: lol np

[2009/11/09 6:18] IM: Tinaa Catnap: Hi Belismary

[2009/11/09 6:18] IM: Tinaa Catnap: Good :) ty

[2009/11/09 6:18] IM: Tinaa Catnap: and u ?

[2009/11/09 6:19] IM: Tinaa Catnap: Korea :)

[2009/11/09 6:20] IM: Tinaa Catnap: yess

[2009/11/09 6:20] chikae Ella: あなたを許します

[2009/11/09 6:20] chikae's translator: Allows you

[2009/11/09 6:20] Strife Darkmatter: im aussie cant read that

[2009/11/09 6:21] Strife Darkmatter: huh

[2009/11/09 6:21] IM: Tinaa Catnap: whew...well ..

[2009/11/09 6:22] IM: Tinaa Catnap: i have never thought about that...

[2009/11/09 6:22] shiori Meiler: he got upset?

[2009/11/09 6:22] IM: Tinaa Catnap: yw

[2009/11/09 6:22] Belismary Admiral: Ciao

[2009/11/09 6:39] IM: Irwina Faith: anda la

[2009/11/09 6:39] IM: Irwina Faith: tas

[2009/11/09 6:39] IM: Irwina Faith: despache!

[2009/11/09 6:39] IM: Irwina Faith: e pa oj?

[2009/11/09 6:40] IM: Laurence Bergan: hi

[2009/11/09 6:40] IM: Irwina Faith: no when its natural

[2009/11/09 6:40] IM: Irwina Faith: so isso?

[2009/11/09 6:41] IM: Laurence Bergan: i don't speak english...for this...bye

[2009/11/09 6:42] Evie Falconer: HEY

[2009/11/09 6:42] Evie Falconer: eek

[2009/11/09 6:42] IM: Irwina Faith: by reciclation

[2009/11/09 6:42] IM: Irwina Faith: by

[2009/11/09 6:42] IM: Irwina Faith: by

[2009/11/09 6:36] Belismary Admiral: Hi chuva

[2009/11/09 6:38] Belismary Admiral: Do you think that humans contribute to natural disasters?

[2009/11/09 6:38] Belismary Admiral: sou o Tiui xD

[2009/11/09 6:39] Irwina Faith: anda la

[2009/11/09 6:39] Belismary Admiral: responde a pergunta

[2009/11/09 6:39] Belismary Admiral: <.<

[2009/11/09 6:39] Irwina Faith: tas

[2009/11/09 6:39] Irwina Faith: despache!

[2009/11/09 6:39] Irwina Faith: e pa oj?

[2009/11/09 6:40] Belismar Admiral: Do you think that humans contribute to natural disasters?

[2009/11/09 6:40] Irwina Faith: no when its natural

[2009/11/09 6:40] Belismar Admiral: é pa responder a isso <.<

[2009/11/09 6:40] Irwina Faith: so isso?

[2009/11/09 6:40] Belismar Admiral: nao

[2009/11/09 6:41] Belismar Admiral: espera uma beca

[2009/11/09 6:41] Belismar Admiral: z.z

[2009/11/09 6:41] Belismar Admiral: In what way may people contribute to environment protection?

[2009/11/09 6:42] Irwina Faith: by reciclation

[2009/11/09 6:42] Irwina Faith: by

[2009/11/09 6:42] Irwina Faith: by

[2009/11/09 6:42] Belismar Admiral: by

[2009/11/09 6:42] Belismar Admiral: bye hom

[2009/11/09 6:42] Belismar Admiral: xD

[2009/11/09 6:43] Belismar Admiral: Adeus

[2009/11/09 6:43] Belismar Admiral: :D

Registro de conversação da conferência com o Ministro

5:57] Connecting to in-world Voice Chat...

[5:57] Connected

[5:58] Laurence Bergan: hy Socrates !!!

[6:01] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Ladies and gentlemen I would like you to take a seat, since we are about to start

[6:02] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Once you are ready we shall begin

[6:03] Belismar Admiral: mas é pra hoje isto? <.<

[6:03] Ramsy Carfield is Online

[6:06] Ramsy Carfield: good after noon every body

[6:06] Belismary Admiral: You too

[6:06] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Dear Irwina, shall we begin without you?

[6:07] Ramsy Carfield: when are we starting

[6:07] PrimeMinisterSocrate Cybertar: when everybody seems to be ready

[6:07] Ramsy Carfield: perhaps

[6:07] Ramsy Carfield: so whats the news

[6:08] Irwina Faith: sorry, we where exploring

[6:08] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Dear Margerita

[6:08] Belismary Admiral: were*

[6:08] PrimeMinisterSocrate Cybertar: may we start?

[6:08] Ramsy Carfield: yes

[6:08] Irwina Faith: yes, sorry

[6:08] Margerita Bigboots: yes

[6:09] PrimeMinisterSocrate Cybertar: So i think we may begin now...

[6:09] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Dear Ladies and Gentlemen

[6:09] PrimeMinisterSocrate Cybertar: I would like to thank for your presence

[6:10] PrimeMinisterSocrate Cybertar: we are here to discuss urgent matters

[6:11] PrimeMinisterSocrate Cybertar: and I believe you hold very important information related to the preservation of the planet Earth

[6:11] Ramsy Carfield: beyes

[6:11] PrimeMinisterSocrate Cybertar: As you know, communication may become a bit slow, due to technical issues

[6:12] PrimeMinisterSocrate Cybertar: So I would ask you be patient

[6:12] Ramsy Carfield: ok

[6:12] PrimeMinisterSocrate Cybertar: and stay with us.

[6:12] Margerita Bigboots: ok

[6:12] Belismary Admiral: ok

[6:12] Laurence Bergan: ok

[6:12] Ramsy Carfield: peace

[6:12] Ramsy Carfield: ok

[6:13] Margerita Bigboots: ok

[6:13] PrimeMinisterSocrate Cybertar: So,as you know the main purpose of this reunion is for yout to share the findings ofyour investigation and hopefully, suggest important measures

[6:13] Margerita Bigboots: ok

[6:14] PrimeMinisterSocrate Cybertar: so

[6:14] Ramsy Carfield: ok

[6:14] Belismary Admiral: ok

[6:14] Laurence Bergan: ok :D

[6:14] Ramsy Carfield: but what do you suggest

[6:14] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Who would like to star to introduce the issue studied?

[6:14] PrimeMinisterSocrate Cybertar: *start

[6:14] PrimeMinisterSocrate Cybertar: beg your pardon

[6:15] Margerita Bigboots: no problem

[6:15] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Dear Ramsy

[6:15] Laurence Bergan: but how do we start?

[6:15] Ramsy Carfield: i could start on water pollution

[6:15] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Ok.. I would like you to briefly present your topic

[6:15] Ramsy Carfield: which is

[6:15] Ramsy Carfield: Each drop of water running down the drain is wasted. When clean water is wasted, it goes down the sewage system and overflows the drain letting dirty water and waste to overflow. Water gets polluted in this way and polluted water can harm and kill animals that drink or live in it.

[6:16] PrimeMinisterSocrate Cybertar: the environmental issue you have studied and the general conclusions you have come to

[6:16] PrimeMinisterSocrate Cybertar: but please

[6:16] PrimeMinisterSocrate Cybertar: one at a time

[6:16] Laurence Bergan: ok

[6:16] Belismary Admiral: ok

[6:16] PrimeMinisterSocrate Cybertar: So Ramsy, could you please summarise your theme?

[6:17] Ramsy Carfield: we were search info on water preservation

[6:17] PrimeMinisterSocrate Cybertar: and the main problem identified?

[6:17] PrimeMinisterSocrate Cybertar: ok

[6:18] PrimeMinisterSocrate Cybertar: what are the most urgent problems in your opinion?

[6:18] Margerita Bigboots: who are you asking that

[6:19] Ramsy Carfield: wel we figured , if we are to talk about how to preserve, we thought of starting on the problems so that we can easily proove our point

[6:19] PrimeMinisterSocrate Cybertar: So we are now talking about water preservation..

[6:19] Margerita Bigboots: ?

[6:19] PrimeMinisterSocrate Cybertar: to the gentlement with the word

[6:19] PrimeMinisterSocrate Cybertar: *gentlemen

[6:19] Ramsy Carfield: well our theme is water preservation and resources

[6:20] PrimeMinisterSocrate Cybertar: and the main problems you have found and wish to share with us?

[6:20] PrimeMinisterSocrate Cybertar: The pthers, please think about the same uestions, we will discuss them in a while

[6:21] Ramsy Carfield: well first start by the wastage of water undergoing in this world

[6:21] Ramsy Carfield: then we follow to its pollution

[6:21] PrimeMinisterSocrate Cybertar: ok

[6:21] PrimeMinisterSocrate Cybertar: anythnig else you should add?

[6:22] PrimeMinisterSocrate Cybertar: What about the possible solutions?

[6:22] PrimeMinisterSocrate Cybertar: The others are invited to contribute with ideas as well

[6:22] PrimeMinisterSocrate Cybertar: remember the result of this meeting will affect you all

[6:22] PrimeMinisterSocrate Cybertar: (in your marks as well..)

[6:22] Ramsy Carfield: eg: toxic waste, oil slick, nuclear waste, pesticide, industrial waste, animal dung, intensive farming and household waste

[6:23] Belismary Admiral: r

[6:23] Ramsy Carfield: off couyrse it should

[6:23] PrimeMinisterSocrate Cybertar: any of the colleagues wants to know what any of theese mean?

[6:23] PrimeMinisterSocrate Cybertar: *want to know, pardon

[6:24] Ramsy Carfield: it seems not

[6:24] PrimeMinisterSocrate Cybertar: these* ...

[6:24] PrimeMinisterSocrate Cybertar: ok

[6:25] PrimeMinisterSocrate Cybertar: so what conclusions did you come to about fighting those problems??

[6:25] PrimeMinisterSocrate Cybertar: any other suggestions from the colleagues?

[6:25] Belismary Admiral: No

[6:25] Irwina Faith: no

[6:26] Margerita Bigboots: nop

[6:26] PrimeMinisterSocrate Cybertar: So, Mr. Ramsy, any conclusions?

[6:26] Ramsy Carfield: rephrasing the water wastage issue

[6:26] Laurence Bergan: .

[6:26] Laurence Bergan: we could start recycle a little more maybe :P

[6:26] PrimeMinisterSocrate Cybertar: and how can we do that?

[6:27] Ramsy Carfield: there are simple steps to be taken so that we can avoid it

[6:27] Margerita Bigboots: like that woudl work. . .

[6:27] PrimeMinisterSocrate Cybertar: any other suggestions?

[6:27] Margerita Bigboots: would*

[6:27] Margerita Bigboots: warn moreepolpe

[6:27] PrimeMinisterSocrate Cybertar: so Margerita, any idea of what could actually work??

[6:28] Laurence Bergan: yeh, if you know better tell us :D

[6:28] Laurence Bergan: .

[6:28] PrimeMinisterSocrate Cybertar: How can we warn more poeple?

[6:29] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Dear Sirs, remeber this is a solemn session with a pre-established protocol..

[6:29] Laurence Bergan: so?

[6:29] Margerita Bigboots: if there is so many rich people in the world why couldn't them help?

[6:29] Belismary Admiral: I agree with Margerita

[6:29] PrimeMinisterSocrate Cybertar: So in conclusion, let's put ovr heads together, ehat could actually work?

[6:30] Margerita Bigboots: spreading the informacion to places where it can' reach.

..

[6:30] Irwina Faith: wegue wegue wegue

[6:30] Irwina Faith: it was a mistake

[6:30] Irwina Faith: sorry

[6:31] PrimeMinisterSocrate Cybertar: anything else??

[6:31] Margerita Bigboots: right a mistake. .

[6:31] Margerita Bigboots: carry on.

[6:31] PrimeMinisterSocrate Cybertar: may we focus on the subject please?

[6:31] Margerita Bigboots: sorry~

[6:31] PrimeMinisterSocrate Cybertar: anything else about water protection?

[6:31] Margerita Bigboots: let's continue

[6:32] PrimeMinisterSocrate Cybertar: (Sirs on the natural resources, please prepare, you are going to be next)

[6:32] Laurence Bergan: i don't know, maybe the group who did this can help us!

[6:32] Ramsy Carfield: and some of those steps are: reducing time taking a bath/shower; closing the taps while brushing our teeth; repairing leaks in faucets, pipes, toilets; fill the dish washer to wash the dishes; fill the washing machines with clothes properly.

[6:32] PrimeMinisterSocrate Cybertar: (natural disasters, to be more specific)

[6:32] PrimeMinisterSocrate Cybertar: ok

[6:33] PrimeMinisterSocrate Cybertar: anything else to add or shall we move on??

[6:33] Margerita Bigboots: than that's us

[6:33] Irwina Faith: may we start talking about natural disasters?

[6:33] Ramsy Carfield: move on

[6:33] PrimeMinisterSocrate Cybertar: if your colleagues have nothing else to say..please

[6:33] Irwina Faith: al right

[6:33] Margerita Bigboots: tok

[6:34] Belismar Admiral: Can we give the definition to natural disasters?

[6:34] Irwina Faith: so, a natural disaster is the effect of a natural hazard that affects the environment, and leads to financial, environmental and/or human losses

[6:34] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Do you prefer to speak from here?

[6:34] PrimeMinisterSocrate Cybertar: ok

[6:34] Margerita Bigboots: corrct

[6:34] PrimeMinisterSocrate Cybertar: can you give us some examples?

[6:34] Irwina Faith: yes

[6:35] Belismar Admiral: thousands of people lose their lives, family, accomodation, due to natural disasters

[6:35] Irwina Faith: WATER DISASTERS — Floods, Limnic Eruptions, Tsunamis;

[6:35] Belismar Admiral: flood

[6:35] Belismar Admiral: fire

[6:35] Belismar Admiral: earthquake

[6:35] PrimeMinisterSocrate Cybertar: but I know what you have written on your report

[6:35] Belismary Admiral: avalanche

[6:35] PrimeMinisterSocrate Cybertar: so please use your own words

[6:35] PrimeMinisterSocrate Cybertar: I already have the report

[6:35] Margerita Bigboots: acid rain

[6:35] Belismary Admiral: drought

[6:36] Irwina Faith: LAND MOVEMENT DISASTERS — Avalanches, Earthquakes, Lahars, Landslides, Volcanic Eruptions;

[6:36] PrimeMinisterSocrate Cybertar: I would like everybody's opinion on the most worrying disaster

[6:36] PrimeMinisterSocrate Cybertar: in terms of devastation and negative effects

[6:36] Belismary Admiral: and fire, impact events, tornado.

[6:37] PrimeMinisterSocrate Cybertar: what are impact events??

[6:37] Margerita Bigboots: avalanche

[6:37] Margerita Bigboots: s~

[6:37] Irwina Faith: all those disasters are worrying, but in our opinion are tsunamis

[6:37] PrimeMinisterSocrate Cybertar: and can we get to a consensus about the most devastating disasters?

[6:38] Irwina Faith: when their big, they destroy everything

[6:38] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Im asking about the most negative disasters

[6:38] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Irwina?

[6:38] Laurence Bergan: no, because each disaster have your own destruction. If u know what i mean

[6:38] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Ramsy?

[6:38] Belismary Admiral: impact events is a peace of a rock that strikes the worl

[6:38] Belismary Admiral: world*

[6:38] Irwina Faith: WEATHER DISASTERS —

Blizzasrds, Cyclonic Storms, Droughts, Hailstorms, Heat Waves, Tornadoes

[6:38] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Laurence?

[6:38] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Margerita?

[6:39] PrimeMinisterSocrate Cybertar: ladies and gentlement I dont want copies from your report

[6:39] Laurence Bergan: i'm already awnsear

[6:39] PrimeMinisterSocrate Cybertar: I want your opinion

[6:39] Margerita Bigboots: earthquakes is one of the most devastating disaster~

[6:39] Belismary Admiral: i answeared already

[6:39] PrimeMinisterSocrate Cybertar: ok

[6:39] Irwina Faith: what repport?!

[6:39] Belismary Admiral: and it was not a copy from my report

[6:39] PrimeMinisterSocrate Cybertar: thank you Margerita

[6:39] Margerita Bigboots: yes . . .

[6:39] PrimeMinisterSocrate Cybertar: the others?

[6:39] PrimeMinisterSocrate Cybertar: agree?

[6:39] PrimeMinisterSocrate Cybertar: disagree?

[6:39] Margerita Bigboots: you welcom

[6:39] Irwina Faith: ;)

[6:40] Laurence Bergan: i don't agree

[6:40] PrimeMinisterSocrate Cybertar: so?

[6:40] Margerita Bigboots: wake up everyone

[6:40] Irwina Faith: with what?!

[6:40] PrimeMinisterSocrate Cybertar: read what's before

[6:40] PrimeMinisterSocrate Cybertar: go to local chat

[6:41] Belismary Admiral: impact events is a peace of a rock that strikes the world

[6:41] Laurence Bergan: like i said, each disaster have their own impact

[6:41] Belismary Admiral: exactly

[6:41] Irwina Faith: so?

[6:41] PrimeMinisterSocrate Cybertar: so

[6:41] Belismary Admiral: so nothing

[6:42] Belismary Admiral: so Laurence have a point on what he said

[6:42] Laurence Bergan: so we can't anouce a mostly devastating disaster

[6:42] PrimeMinisterSocrate Cybertar: in your opinion, what is the most devastating, Mr Laurence?

[6:43] PrimeMinisterSocrate Cybertar: The responsible for the acid rain research please prepare to present your findings

[6:43] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Mr Laurence?

[6:43] Margerita Bigboots: okay

[6:44] PrimeMinisterSocrate Cybertar: do you want to give opinion on the most devastating event?

[6:44] Laurence Bergan: that is what i'm trying to say, i can't announce one because tsunami have a kind of impact, and other thing have another impact

[6:44] Irwina Faith: any questions about natural disasters?!

[6:44] Irwina Faith: ???????????

[6:44] PrimeMinisterSocrate Cybertar: ok

[6:45] PrimeMinisterSocrate Cybertar: thank you very much

[6:45] PrimeMinisterSocrate Cybertar: So my dear friends, is the acid rain a natural disaster or not???

[6:45] Irwina Faith: cya

[6:45] Laurence Bergan: u welcome xD

[6:45] Belismary Admiral: yes

[6:45] Margerita Bigboots: no

[6:45] PrimeMinisterSocrate Cybertar: everybody is required to express your opinion

[6:45] Laurence Bergan: i think there is!

[6:46] PrimeMinisterSocrate Cybertar: any other opinion?

[6:46] Margerita Bigboots: what do you mean by that laurence?

[6:46] PrimeMinisterSocrate Cybertar: so, could you please justify you position?

[6:46] PrimeMinisterSocrate Cybertar: *your

[6:46] Laurence Bergan: yes,

[6:46] PrimeMinisterSocrate Cybertar: all of you?

[6:46] PrimeMinisterSocrate Cybertar: why it is or it isn't?

[6:46] Belismary Admiral: yes

[6:47] PrimeMinisterSocrate Cybertar: I am asking everybody...

[6:47] PrimeMinisterSocrate Cybertar: So, my dear frinds??

[6:48] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Why is it natural??

[6:48] Belismary Admiral: friends*

[6:48] Laurence Bergan: the inicial problem was make by us, but after that is the enviromment who do the rest

[6:48] Margerita Bigboots: because acid rain is caused by an alteration on the watter cycle

[6:48] Belismary Admiral: exactly

[6:48] PrimeMinisterSocrate Cybertar: hum hum, it is an important perspective Mr Laurence

[6:48] PrimeMinisterSocrate Cybertar: does the rest of you agrees?

[6:49] PrimeMinisterSocrate Cybertar: does the rest agree?

[6:49] Belismary Admiral: yes , we agree

[6:49] Laurence Bergan: thanks miss Sara :P

[6:49] Margerita Bigboots: so, humans arre thr biggest problem in the acid rain

[6:49] PrimeMinisterSocrate Cybertar: so

[6:49] Belismary Admiral: Miss Sara is the best :D

[6:49] PrimeMinisterSocrate Cybertar: what can human to to tacle those problems??

[6:49] Irwina Faith: graxa xD

[6:49] PrimeMinisterSocrate Cybertar: *tackle

[6:49] Margerita Bigboots: yes humans aree guilty

[6:49] PrimeMinisterSocrate Cybertar: beg your pardon again

[6:50] PrimeMinisterSocrate Cybertar: So, guilty we are! What can we do??(Sirs of the solar energy, prepare to speak about your findings on solar energy..)

[6:51] Laurence Bergan: we can start?

[6:51] Irwina Faith: yes my friend XD

[6:51] PrimeMinisterSocrate Cybertar: So, guilty we are! What can we do to avoid the negative things which interfere with the acid rain???

[6:52] Laurence Bergan: Solar energy, radiant light and heat from the Sun, has been harnessed by humans since ancient times using a range of ever-evolving technologies. Solar radiation, along with secondary solar-powered resources such as wind and wave power, hydroelectricity and biomass, account for most of the available renewable energy on Earth. Only a minuscule fraction of the available solar energy is used.

[6:52] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Sirs of the solar energy, What are the main problems and the most interesting things you have found about the solar energy???

[6:52] PrimeMinisterSocrate Cybertar: but you should have waited for your colleagues' answer

[6:52] Margerita Bigboots: less car using, don't use cfc's, don't waste paper, use buses

[6:53] Laurence Bergan: sorry !!

[6:53] PrimeMinisterSocrate Cybertar: ok...

[6:53] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Sir Laurence, what about our country's reality?

[6:53] PrimeMinisterSocrate Cybertar: do we have a potencial or not to use this kind of energy? Why?

[6:55] Laurence Bergan: of course we are! We (Portugal) are simply the country who have more time of sun in a intire year..

[6:55] PrimeMinisterSocrate Cybertar: What innovative suggestions to you have for solar energy use???

[6:56] PrimeMinisterSocrate Cybertar: *do

[6:59] Laurence Bergan: we suggest the ministry of enviromment can introduce the panels solar in the stadium because not only produce the energie to the stadium but to the intire vilage

[6:57] Margerita Bigboots: the electrical powl

[6:57] PrimeMinisterSocrate Cybertar: Ladies and gentlemen, we are running out of time. I would like to have a conclusion from each of you about you topic. PLEASE DO NOT COPY IT FROM YOUR REPORT

[6:57] Margerita Bigboots: power

[6:59] PrimeMinisterSocrate Cybertar: You should think about your conclusions, and include them in your report, if you think its relevant

[6:59] PrimeMinisterSocrate Cybertar: thank you for your presence

[6:59] PrimeMinisterSocrate Cybertar: We shall meet soon

[6:59] Ramsy Carfield is Offline

[6:59] Laurence Bergan: *village

[6:59] PrimeMinisterSocrate Cybertar: We hope to have contributed to our environment's protection.

ANEXO F - SISTEMATIZAÇÃO DAS PERSPECTIVAS DOS ALUNOS E

PROFESSORA DA TURMA

Tabela 6: Aspectos positivos e negativos no que diz respeito ao recurso ao SL

	Aspectos positivos em relação às sessões com recurso ao SL	Aspectos negativos em relação às sessões com recurso ao SL
Aspectos referido pelos ALUNOS	<ul style="list-style-type: none">• maior motivação (4)• mais interessante (3)• enriquecimento do vocabulário (3)• Permitiu trabalhar o Inglês e aprender de forma diferente (2)• mais dinâmico (2)• Possibilidade de recolha de opiniões de outras pessoas• motivação para relembrar vocabulário• Criativo• Produtivo• Uma boa maneira de aprender	<ul style="list-style-type: none">• nem todos queria trabalhar ou nem todos tinham a mesma motivação e envolvimento dentro do grupo (3)• Pouco interesse por parte dos residentes• actividades pouco motivadoras• trabalhos pedidos pouco interessantes• pouca interacção entre os alunos fruto do facto de estarem em grupo• problemas de ligação faziam perder muito tempo• algo mais descontraído – dificuldade de imaginar uma boa ligação do SL com a sala de aula

ASPECTOS REFERIDOS pela PROFESSORA		<p>Limitações ao nível do equipamento</p> <p>Características da turma: pouco motivada para o trabalho e para frequentar a escola, pouca motivação para o trabalho, para construir conhecimento e para produzir algo</p>
---------------------------------------	--	---

:

Tabela 7: Actividades que despertaram mais interesse/gosto nos alunos e perspectiva da professora

	Actividade de que mais gostaram/mais produtivas*	Justificação
Aspectos referido pelos ALUNOS	Exploração sobre a sustentabilidade ambiental (3)	<ul style="list-style-type: none"> • Coisas/ideias interessantes para adaptar ao mundo real • Mais trabalho
	Exploração de locais culturais (2)	<ul style="list-style-type: none"> • Maior à vontade • Exploração livre do avatar e do lugar • Visita a sítios que não conhecia • réplicas próximas da realidade

		<ul style="list-style-type: none"> • mais divertido
	Conferência com o ministro (2)	<ul style="list-style-type: none"> • Maior interacção entre todos
	<i>Alert board</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizagem de vocabulário • descoberta de coisas que não sabia que existiam • serviu de alerta
	Questionários aos residentes (2)	<ul style="list-style-type: none"> • Interacção com as pessoas • mais interessante • Engraçada a forma como reagiam e respondiam
	Vocabulário	<ul style="list-style-type: none"> • menos trabalho • uma perspectiva mais abrangente que permitiu aprender mais palavras
	Exploração livre	<ul style="list-style-type: none"> • maior à vontade • sem obrigações • exploração livre do avatar e do lugar
Aspectos referidos pela PROFESSORA	exploração de ambientes relacionados com o tema em estudo.	<p>contacto com coisas/fenómenos novos</p> <p>Aquisição de vocabulário</p>

**aspecto considerado no caso da professora*

Tabela 8: Actividades que despertaram menos interesse/gosto nos alunos e perspectiva da professora

	Actividade de que menos gostaram/menos produtivas*	Justificação
Aspectos referido pelos ALUNOS	Vocabulário (3)	<ul style="list-style-type: none"> • Pouco motivador porque nem todos trabalharam directamente (2) • dificuldades no vocabulário • contexto de sala de aula funcionava melhor, permitia maior participação/discussão (2) • Confusão, várias pessoas a falar ao mesmo tempo (2)
	Conferência com o ministro (2)	<ul style="list-style-type: none"> • Pouca interacção, só alguns grupos falavam • Devia ser individual, permitia maior envolvimento e que cada um pensasse por si. • atitude passiva, alguns acabavam por não estar atentos (2)
	Questionário aos residentes	<ul style="list-style-type: none"> • Era difícil encontrar

		residentes disponíveis para responderem às questões
	exploração sobre a sustentabilidade ambiental	<ul style="list-style-type: none"> dificuldades na resposta às questões da ficha
Aspectos referidos pela PROFESSORA	Questionário aos residentes	<p>dificuldade em encontrar residentes disponíveis/receptivos a participar no horário das sessões</p>

Tabela 9: Motivação

	Aspectos a favor	Aspectos contra
Aspectos referido pelos ALUNOS	<p>Interacção e contacto com as pessoas</p> <p>Uso do computador (2)</p> <p>Menos trabalhoso</p> <p>menos cansativo</p> <p>Diferente (2)</p> <p>Produtivo</p> <p>Liberdade na escolha do tema</p> <p>Interessante (2)</p> <p>boa maneira de aprender</p> <p>Facto de ser em grupo</p>	<p>Facto de ser em grupo - passividade de alguns alunos (3)</p> <p>Menor identificação e envolvimento no trabalho do que se fosse individual</p> <p>Preferível falar com as pessoas individualmente do que em grupo</p> <p>Tema importante mas pouco apelativo</p> <p>Alguns residentes não estavam interessados em responder</p> <p>Lentidão dificultava a comunicação</p>
Aspectos referidos pela PROFESSORA	<p>Facto de ser virtual</p> <p>Facto de usarem um avatar</p> <p>Poderem explorar os recursos</p>	<p>Ausência de motivação e valorização da realização de trabalho</p> <p>características específicas destes alunos</p>

Tabela 10: Vontade de usar a língua inglesa

	Aspectos a favor	Aspectos contra
Aspectos referido pelos ALUNOS	<p>Curiosidade em falar e interagir com os outros residentes (2)</p> <p>necessidade de usar o Inglês para conseguir comunicar com os outros</p>	<p>Dificuldades na utilização da língua (2)</p> <p>O facto de estarem em grupo não propiciava a que todos participassem (2)</p> <p>Maior participação nas aulas normais</p> <p>Quem já era motivado para utilização da Língua não notou diferença significativa</p> <p>Ajuda do grupo contribuiu para uma maior participação</p>
Aspectos referidos pela PROFESSORA		<p>Sempre que podiam continuavam a recorrer à Língua Materna</p>

Tabela 11: Utilização da língua Inglesa no SL

	Aspectos a favor	Aspectos contra
Aspectos referido pelos ALUNOS	<p>Maior utilização da língua Inglesa quando o grupo foi menor</p> <p>Necessidade de usar a língua Inglesa para tudo, em especial para comunicar com os residentes(3)</p> <p>Não há a possibilidade de recorrer à Língua Materna para comunicar “tínhamos mesmo que nos desenrascar”</p>	<p>Maior utilização da l. Inglesa numa aula tradicional</p> <p>Ausência da necessidade de resolver as dificuldades na comunicação porque há alguém que o faça no grupo - menor utilização pelos alunos com dificuldades</p> <p>Ter dificuldades</p>
Aspectos referidos pela PROFESSORA	<p>tinham mesmo de utilizar a Língua Inglesa porque não tinham alternativa</p> <p>utilização para interagir</p>	<p>Têm bastantes dificuldades</p> <p>Praticaram, mas não desenvolveram de forma significativa devido à curta duração do projecto e a pouco momentos de interacção com residentes disponíveis.</p>

Tabela 12: Contribuição para a aprendizagem da temática

	Opiniões favoráveis	Opiniões negativas
Aspectos referido pelos ALUNOS	<p>Visita de locais com coisas/ideias interessantes (3)</p> <p>Enriquecimento lexical (3)</p> <p>Ajuda a desenvolver estratégias para comunicar em Inglês (2)</p> <p>Permitiu alerta e reflexão sobre o tema (2)</p> <p>Diversidade de recursos para explorar (2)</p> <p>Rico em aspectos culturais diferente</p> <p>Recursos relevantes para a aprendizagem do tema</p> <p>Contacto com os residentes permitiu conhecimento de coisas novas</p>	<p>Algumas aulas mais monótonas</p> <p>A pesquisa do local só forneceu imagens</p>
Aspectos referidos pela PROFESSORA	<p>alargamento do vocabulário alusivo ao tema</p> <p>aprendizagens significativas em relação à temática</p> <p>aprenderam muitas expressões novas</p>	<p>Devido às limitações próprias não conseguiram rentabilizar as diferentes pesquisas e integrá-las de forma a produzirem informação inovadora e pertinente de maneira a produzirem algo mais significativo.</p>

Tabela 13: Contribuição da interação com recursos e residentes do SL para a aprendizagem

Aspectos referido pelos ALUNOS	<p>Necessidade de perceber os residentes</p> <p>Permite outra dinâmica pela imersão no contexto</p> <p>Informação útil e explicações sobre os problemas ambientais (3)</p> <p>Esforçamo-nos mais para perceber e para nos fazermos entender, temos vontade de ir ao tradutor</p> <p>Acrescentou conhecimento ao que já sabia</p> <p>Junção da informação no SL com a restante pesquisa resultou em informação útil (2)</p> <p>Aprendizagem de vocabulário novo</p>
Aspectos referidos pela PROFESSORA	<p>Permitiu conhecer fenómenos que não conheceriam para além daqueles habituais, aprendizagem de conceitos e fenómenos relacionados com o ambiente que não sabiam que existiam.</p> <p>Se não fizeram aprendizagens sobre as quais consigam falar, realizaram aprendizagens ao nível de conhecerem coisas que não conheciam.</p>

Tabela 14: Potencialidades e limitações da utilização do SL em contexto de sala de aula

	Potencialidades	Limitações
Aspectos referido pelos ALUNOS	<p>Mais motivante (4)</p> <p>Permite a interacção real com outras pessoas (3)</p> <p>mais interessante (2)</p> <p>O sl é mais interessante pela estrutura gráfica</p> <p>mais dinâmico</p> <p>diferente na abordagem didáctica (não estamos sempre a olhar para o quadro)</p> <p>Possibilidade de treinar o Inglês e o uso de outros meios de consulta de informação</p> <p>Uso do computador</p> <p>Contacto com o meio</p> <p>Numa aula normal a motivação e o interesse iam ser menores, o que afecta a aprendizagem</p> <p>Diferente</p> <p>Possibilidade de conhecer outros sítios, mesmo não sendo reais</p> <p>interacção com as pessoas e com os recursos ajudam a aprender (3)</p> <p>Aperfeiçoar a escrita</p> <p>Pesquisar sobre outros temas</p> <p>Dinâmico, maneira mais fácil de interiorizar a matéria</p> <p>Cativa e motiva mais</p> <p>Facto de ser em grupo</p>	<p>Dialogar entre os alunos na sala de aula ia ser mais produtivo</p> <p>Não há grande diferença entre pesquisar no SL e na internet</p> <p>É mais demorado</p> <p>Não falávamos tanto Inglês</p>

	Mais interacção a nível social	
Aspectos referidos pela PROFESSORA	<p>Facto de ser virtual é um factor de motivação</p> <p>Possibilidade de exploração de vários contextos/réplicas de países de expressão Inglesa</p> <p>Possibilidade de contacto com a cultura</p> <p>Contacto/interacção com falantes de Inglês nativos e não nativos</p> <p>Contribuição para a construção “do seu” Inglês</p> <p>Recursos relevantes para as temáticas em estudo</p>	<p>Limitações ao nível do equipamento</p> <p>Questões técnicas</p> <p>Dificuldade em encontrar oportunidades de interacção com os residentes nos momentos da aula</p> <p>Necessidade de se conhecer muito bem o Second Life e respectivos recursos para se poder preparar intervenções (ver)</p> <p>Características da turma: pouco motivada para o trabalho e para frequentar a escola, pouca motivação para o trabalho, para construir conhecimento e para produzir algo</p>

Tabela 15: Capacidade de comunicação em língua Inglesa

Aspectos referido pelos ALUNOS	<p>Aprendi palavras novas</p> <p>Interacção com o grupo para conseguir resolver as actividades</p> <p>Tomei consciência de que temos mesmo de praticar, que há muita gente que fala o Inglês fluentemente e que para nós é essencial praticar com essas pessoas.</p> <p>Aprendi algum vocabulário novo</p> <p>Tínhamos mesmo de utilizar a língua Inglesa para nos fazermos entender</p>	<p>A língua Inglesa que utilizei já sabia, aprendi apenas algumas palavras</p> <p>Já tenho bastante contacto com a língua Inglesa, não foi grande novidade nesse aspecto</p> <p>Em grupo só alguns é que trabalham (3)</p> <p>Questões técnicas (2): gráficos lentos, problemas de ligação</p>
Aspectos referidos pela PROFESSORA		<p>Menor noção de que se tem de trabalhar nos casos em que outras pessoas do grupo trabalham</p> <p>Dependentes da colaboração dos residentes</p>

Tabela 16: Aspectos a melhorar para promover a aprendizagem em sala de aula

Aspectos referido pelos ALUNOS	<p>Questões técnicas (5)</p> <p>Trabalhar individualmente (2)/ Menos alunos por computador</p> <p>Temas mais interessantes (2)</p> <p>Mais tempo para explorar o SL (2)</p> <p>Utilizar o SL de forma mais descontraída</p> <p>Utilizar a voz para comunicar</p> <p>Aulas mais variadas</p> <p>Aulas em que fosse necessário falarem mais</p> <p>Fazer mais trabalhos práticos a partir da pesquisa no SL</p>
--------------------------------	---

ANEXO G – CULTURAL PLACES IN SL

English

Do you want to excel in English? [London](#), [New York](#), [Dublin](#) and [Liverpool](#) are all waiting for you.

You can make small talk while dancing in Knightsbridge, London. You can have a Guinness and discuss Irish literature in a Dublin pub or chat about music in the club where the Beatles played in Liverpool.



Liverpool



Dublin

Spanish

You can choose from [Barcelona](#), [Marbella](#), [Mexico City](#) or [Chichen Itza](#). Have a coffee and go shopping in Barcelona, catch up on the gossip while sitting on the poolside in Marbella, meet Mexicans in the Zocalo of Mexico City or check out the Pyramids in Chichen Itza.



Mexico City



Chichen Itza

French

Fancy working on your French while in [Brussels](#), the capital of Europe or on the Champs Elysee in [Paris](#)? Perhaps you want to improve your suntan at the same time - then check out virtual [Seychelles](#).



Paris

Brussels

German

Austria or Germany or perhaps, both?



Go skiing in [Salzburg](#) or make friends in [Frankfurt](#). Or take a look at virtual [Vienna](#), [Berlin](#), [Munich](#) or

Frankfurt

Vienna



Italian

Interested in Italian? Why don't you pay a visit to [Florence](#), [Venice](#), [Milan](#), [Siena](#) or [Rome](#)? Beautiful buildings, cool cafés and stylish avatars - virtual Italy is the place to be seen.



Rome



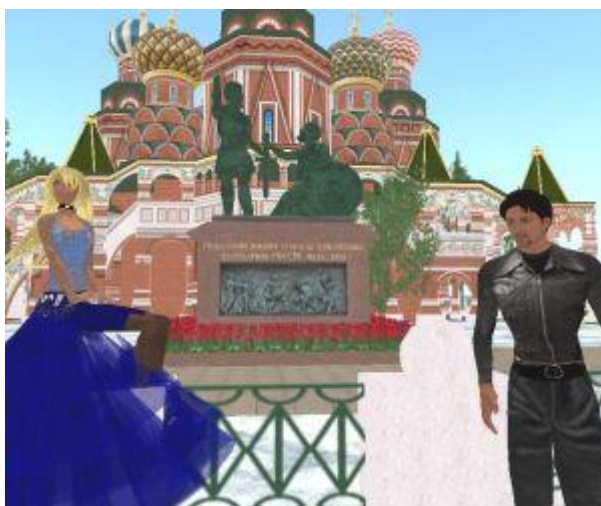
Venice



Russian

Do you want to work on your Russian Culture? Take a trip to virtual [Moscow](#)'s Red Square, where you can see St Basils Cathedral, fly around the Kremlin and go shopping at GUM.

Or how about [Astana](#), the capital of Kazakhstan, for something a little further afield?



Moscow



Astana

Polish

Get to know something of the Polish culture in virtual Poland and meet some locals in [Krakow](#) and [Poznan](#).

Cafés, rooftop bars, discos and cinemas - Poland has it all!



Krakow



Poznan



Dutch

Perhaps you want to practise your Dutch on the streets of [Amsterdam](#) or in a cafe in [Groningen](#). What about visiting virtual [Netherlands](#) or meeting the Dutch community in virtual [Holland](#)?

Are you a fan of Flemish? Beautiful [Bruges](#) is waiting for you.



Amsterdam



Groningen

Danish, Norwegian & Swedish

Have a coffee in [Copenhagen](#) with a bit of Danish dialogue. Or check out the Danish community in virtual [Denmark](#).

Learning Norwegian? Go fishing with the locals in [Bergen](#).

Are you a student of Swedish? Then see [Sweden](#).



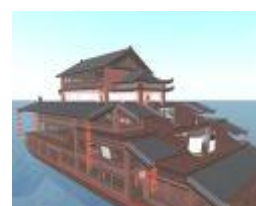
Sweden



Bergen

Chinese

Mainland [China](#), [Hong Kong](#) or [Taiwan](#) - there are plenty of places to practice some Chinese.



China

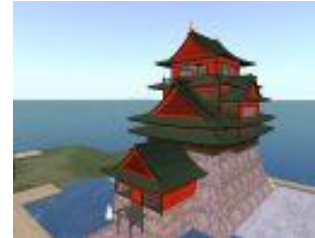
Taiwan



Japanese

Check out the contrast of ancient and modern in virtual [Tokyo](#).

Want to escape the city? Then take a look at virtual [Japan](#).



Tokyo

Italia Vera



Travel to Italia Vera, an elaborate reconstruction of the true Italy. Features one of the largest communities of Italians in Second Life.

Taste of Arabia



Learn Arabic, play games or just hang out with friends at Taste of Arabia in the Middle East region.

MayLou



MayLou is a stunning mix of cultures including Indian, Egyptian, Moroccan, and fantasy. A beautiful place to wander and explore.

Giverny



Giverny, a 19th Century era region based on the home and village of impressionist Monet, features a village, gardens and museum.

Eiffel Tower



Teleport to Liberta, where you can visit the Eiffel Tower and other famous Paris tourist spots.

Las Islas Republic



Las Islas Republic is a relaxing tropical spot in the ancient Caribbean.

Memorial Wall



Pay tribute to fallen soldiers at this virtual memorial. Over 58,000 veteran names are inscribed on this replica of the Washington, D.C. monument.

Viva Mexico



Discover ancient temples in this gorgeous sim! Not into history? Take a zip line through the jungles or hang glide around the island!

Cypris Village



A great place to improve your English and meet other people from all parts of the globe willing to learn more about cultures and the English Language.

Egypta



Explore the glory and romance of ancient Egypt! Rameses Court, Great Pyramid, secret passages, Mummy Tomb & Lost Ark. Oasis Tent, Library of Luxor. Horses, fishing, Christian, God, Jesus, swim.

Ancient Rome



Roman Market, Tavern, Gladiator Arena, Chariot Races, Baths, Rome, Freebies, & more!

The Kingdom Of Saudi Arabia



Arabic locations: Arabian, Saudi Arabia, KSA, Iraq, Jordan, Syria, Lebanon, Kuwait, Qatar, Bahrain, UAE, Yemen, Saudi Arabia, Egypt, Algeria, Morocco, Sudan, Tunisia, and great cultural places to visit!

Virtual Morocco



A great place to pay a visit to: landscapes, buildings, market, ...

Virtual Africa



Visit Virtual Africa - an open savannah wildlife experience inSL, where Uthango Social Investments (a registered nonprofit in South Africa) pursues access to virtual worlds. It is not all of Africa, but it's a start. Balloon Rides & More

Sources:

<http://www.avatarlanguages.com/freepractice.php>

http://secondlife.com/app/showcase/index.php?showcase_category=4

<http://wakkostreeter.wordpress.com/>

ANEXO H - GUIÕES DE EXPLORAÇÃO DAS ACTIVIDADES

Guião da exploração cultural – sessão 2



1. Today you are going to be a Virtual Tourist in Second Life.

- Choose a destination from the list given (document “Cultural Places in SL”).
- Teleport to the designated region (Ctrl+ click on the image) and start exploring the place!
- Don’t forget: as a tourist you should pay attention to cultural references and symbols and look for monuments or different places.
- Make a list of interesting things you’ve seen/found (objects, monuments, buildings, landscapes, people...) .
- Take some photos to interesting/curious things you may find, so you can show them to your colleagues later.
- Try to find new things. Ask the residents for nice things to see/do or interesting places to visit. Write down their answers/ suggestions.

2. Present the findings about the place and its culture to your colleagues. Don’t forget the pictures!!

3. Grab a sheet of paper and, individually, answer the following questions about your first experience in Second Life.

3.1. What’s the name of your avatar and which place did you visit?

3.2. Did you like your experience/visit?

3.3. What difficulties did you have/feel?

3.4. In case of having visited a replica of a real place/city, have you ever been there in real life?

3.5. What do you think about virtual tourism?

Sessão 3 – Exploração de vocabulário alusivo ao ambiente

Environment

Check out some useful vocabulary.

Go to <http://dictionary.reference.com/> and look up in the online dictionary or in wikipedia the meaning of the words below, so that you can complete the table.

endangered species	a species of plant or animal that is in danger of becoming extinct.
atmosphere	the mass of gases surrounding the earth or any other celestial body.
acid rain	
conservation	the act of preserving and protecting from loss, destruction, etc...
aerosol	
biosphere	the part of the earth and its atmosphere in which living organisms can exist.
carbon monoxide	a colorless, odorless, poisonous gas, CO, that burns with a pale-blue flame, produced when carbon burns with insufficient air: used chiefly in organic synthesis, metallurgy, and in the preparation of metal carbonyls, as nickel carbonyl.
greenhouse effect	the warming trend on the surface and in the lower

	atmosphere of a planet, held by scientists to occur when solar radiation is trapped, as by emissions from the planet.
(non)-renewable resources	natural resource is a renewable resource if it is replaced by natural processes at a rate comparable or faster than its rate of consumption by humans
evolution	the continuous modification and adaptation of organisms to their environments through selection, hybridization, and the like.
exhaust fumes	
extinct	no longer existing, as an animal species.
nuclear fallout	
habitat	the natural environment of a plant or animal.
insecticide	a substance used to kill insects.
Oil slick	
ozone	oxygen in the form of molecules with three atoms, created by exposure of oxygen to electrical discharge or ultraviolet radiation, having a sharp smell, and being an effective oxidant for use in bleaching and sterilizing.
ozone layer	
pollution	contaminating material that pollutes.

rain forest	
smog	a haze caused by the effect of sunlight on foggy air that has been polluted by vehicle exhaust gases and industrial smoke.
Waste (nuclear/radio-active wastes)	

Guião de exploração da Ilha Better World
(Adaptado a cada grupo)

As an environmentalist, your assignment is to explore and enjoy the place and the resources available.

Your main task is to research and collect information about environmental concerns and possible solutions.

(Pay special attention to information screens and notecards)

Enjoy the water and its resources. Search for nice things to do. You are at a perfect place where you can enjoy many things, some not so available in the real world, so you should take advantage of it.

1. Describe the site and note down the things you do. Don't forget the pictures to document your experiences!
2. Find out the purpose of the centre for water studies.
3. Find out what the 350.org or live earth are.
4. Think about the vital role of water in the world and the risks it is facing in our society. List some problems related to the water resources.
5. Mention some measures that may help us to tackle these problems.
6. List other environmental problems at the centre for water studies or in other sources.

Pay special attention to notecards or links to websites related to the subject to complete the information gathered in your research.

Guião para a pesquisa Web

Your name: _____ Your avatar's name: _____

The final goal of this set of classes is to present an informative card to the school about environmental problems and alerts.

Renewable energies

Water preservation and its resources

Wind power

Environment preservation and global warming effects

Water power

Ecosystems

Solar energy

Global biogeochemical Cycles

Biofuel

(water cycle, carbon cycle)

Natural disasters

Choose one of the topics above and do some research about it to accomplish the following tasks.

Find information on the chosen topic to answer the following questions.

Complete them individually:

- ✓ Definition/description of the topic.
- ✓ Depending on the topic you have chosen, refer either to problems, risks or difficulties associated with its sustainability.
- ✓ Refer to human negative influence on the environmental topic you chosen
- ✓ Mention as many solutions as possible to tackle those problems.

Recolha de informação sobre a expedição

Nome: _____ Nr: _____ Nome do teu avatar: _____

Na pele de um ambientalista, fizeste uma expedição por uma ilha dedicada às questões ambientais.

Partindo dessa experiência, e com base nas tuas notas, descreve-nos a visita, bem como o que descobriste.

1.Descreve o lugar, fazendo referência a elementos particulares relacionados com o ambiente ou a protecção ambiental.

2. Refere 3 aspectos/ experiências interessantes que tenhas visto ou feito.

3. Regista pelo menos 2 medidas para o aproveitamento/protecção dos recursos ambientais que viste nesse lugar.

4. Identifica pelo menos 2 problemas ambientais que tenhas visto referidos/ilustrados nesse lugar.

5. Menciona, pelo menos, 2 possíveis soluções para esses problemas (se for o caso, faz referência a exemplos que viste nesse lugar).

Guião para o questionário aos residentes

Group members: _____

Theme chosen: _____ Name of your avatar: _____

Remember: With the information collected and the results of your survey you should elaborate an alert board to present to the school, in which you give examples of measures that may contribute to environment protection and its sustainability.

TASK: Write down 4 short questions to ask Second Life residents about your topic on environment that may help you to have a better idea on how other people see the problems and solutions to the environment sustainability, related to your environmental issue.

Here are some tips:

Be polite - Greet the person,

Ask the person's country of origin

Tell her/him what you are doing and ask if they mind answering your questions (some may not want to)

Thank the person for the collaboration.

Question1:

Question2:

Question3:

Question4:

After showing your proposal to the teacher, ask your questions to, at least, 5 or 7 residents. Check the document "Second Life destinations" to choose where to begin.

Convocatória para a cimeira com o Ministro

Dear ladies and gentlemen

On behalf of the planet and its inhabitants you were assigned the mission of investigating major environmental problems that are affecting the world's sustainability and our quality of life.

In the impossibility of meeting personally due to geographical constraints, we will gather in Second Life at ALMA's conference centre, in the Presidency's Island, on Monday, 23rd November at 14.00h to present both your findings and humans' possible contributions to our future environmental protection policies.

The Minister of the Environment



Summit:

Identification of the environmental problem

Mention its causes briefly

Human's contribution to minimize the problem(s).